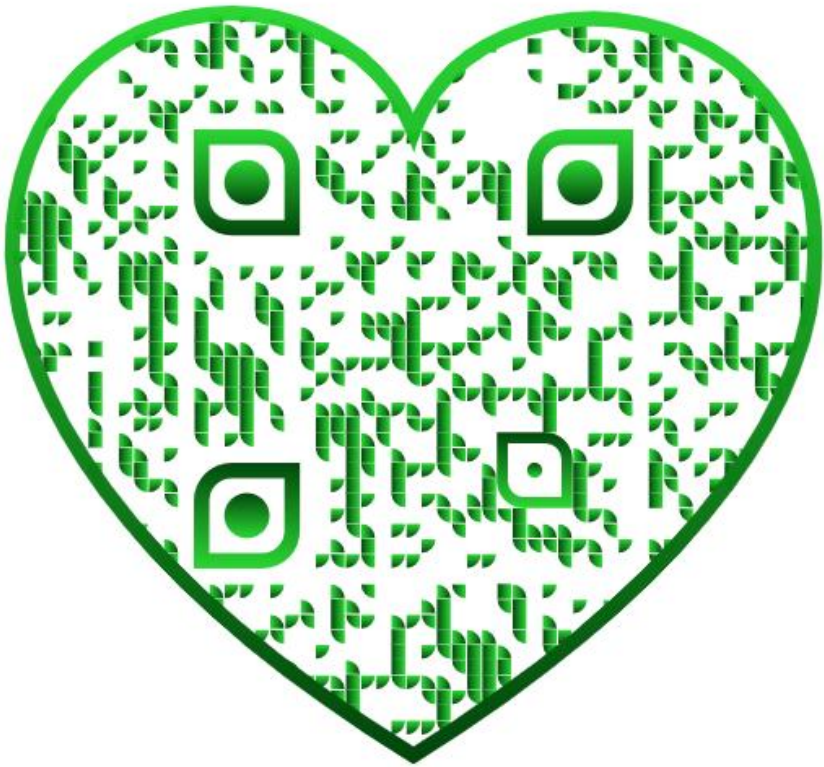
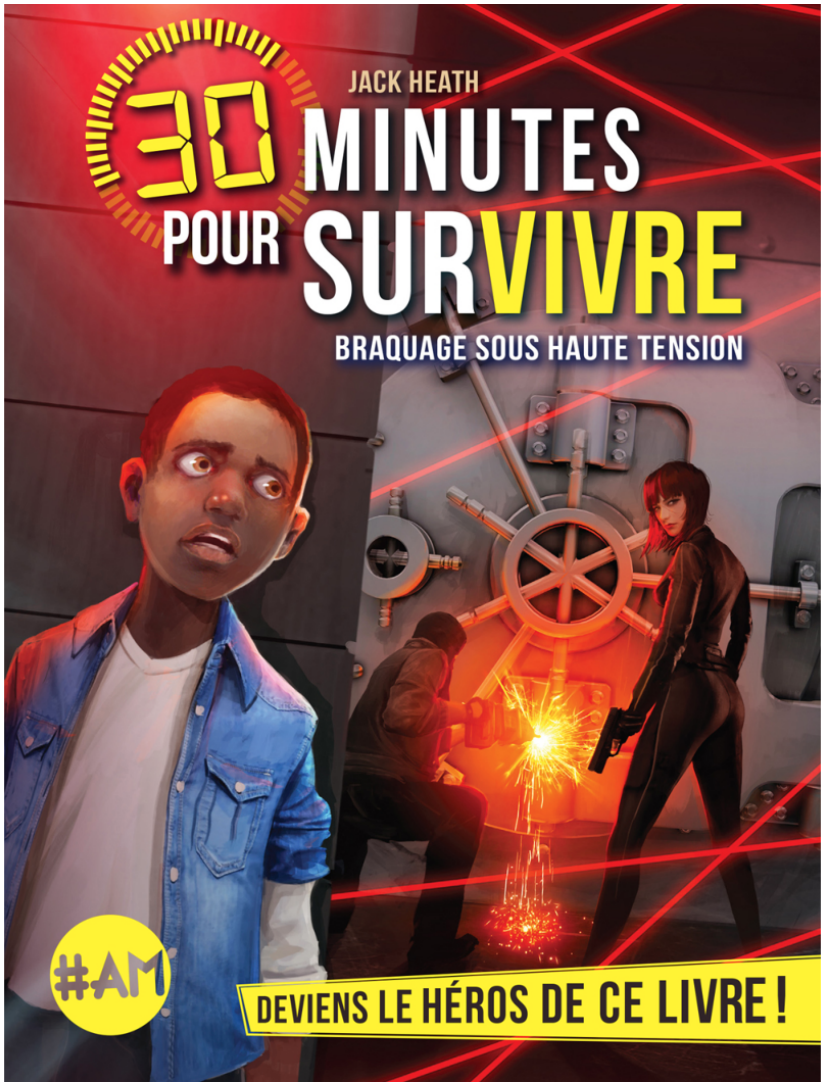
30
JACK HEATH
MINUTES
POUR
SURVIVRE
BRAQUAGE SOUS HAUTE TENSION
#AM
DEVIENS LE HÉROS DE CE LIVRE !




JACK HEATH
30 MINUTES POUR SURVIVRE
BRAQUAGE SOUS HAUTE TENSION
#AM
DEVIENS LE HÉROS DE CE LIVRE !

Création du logo
: Caroline Ancelot

Titre original :
COUNTDOWN TO DANGER :
DEADLY HEIST
(Première publication : Scholastic Australia Pty Limited, 2017)
Text copyright © Jack Heath, 2017
Cette édition a été publiée en accord avec Scholastic Australia Pty Limited.
Tous droits réservés, y compris droits de reproduction totale ou partielle,
sous toutes ses formes.

Pour la traduction française :
© Éditions Albin Michel, 2017
ISBN : 978-2-226-42526-3

Pour participer à l'aventure, clique sur le numéro de page correspondant à ton choix.

Il y a dix ans, des auteurs incroyables m'ont très patiemment appris tout ce que je sais, ou presque, sur l'écriture.
Merci à Kate Forsyth, Justine Larbalestier, David Levithan, Tara Moss, Matthew Reilly, Scott Westerfeld, et, par-dessus tout, à Claire Craig.

Le fourgon noir s'immobilise juste devant toi, dans un crissement de pneus. Sa portière latérale s'ouvre aussitôt sur trois hommes et une femme, qui s'empressent de bondir à terre. Ils portent tous les quatre des bottes noires, des lunettes de soleil à verres miroir et des bonnets de laine. L'un des hommes est vêtu d'une salopette grise, au dos barré de l'inscription *Spencer – le Spécialiste de la Clim*, les trois autres portent des habits noirs.

Leur trouvant quelque chose d'inquiétant, tu fais un pas en arrière. Ils se déplacent comme des soldats, et sont *bien* plus imposants que toi. La femme arbore une cicatrice, qui court de son sourcil jusqu'à la commissure de ses lèvres. L'un des hommes a un couteau tatoué sur l'un de ses bras musclés. Un autre porte une grosse chevalière. Le sourire du type en salopette dévoile une dent en argent.

Ils passent devant toi et disparaissent dans la banque HBS. Le fourgon repart à toute vitesse, laissant derrière lui un nuage de gaz d'échappement qui s'envole dans la fraîcheur de l'air matinal.

Le bruit de son moteur finit par s'éteindre dans le lointain.

Tu regardes autour de toi. Des voitures roulent tranquillement dans la rue ; des camions vont et viennent de l'entrepôt situé face à la banque. Il fait à peine jour – à cette époque de l'année, le soleil ne se lève pas avant huit heures –, mais quelqu'un d'autre a *forcément* remarqué le fourgon noir et ses sinistres passagers.

Si tel est le cas, personne n'a l'air de s'en inquiéter.

Les piétons poursuivent leur route sans même relever la tête. Aucun n'a réagi.

L'établissement ne ressemble pas à une banque classique. Sans l'application de recherche de distributeurs automatiques dont le portable de Kyle est équipé, vous seriez passés devant sans même le remarquer. Ses murs en béton n'accueillent aucune enseigne, des volets de sécurité vous cachent ses quelques fenêtres. Mais il est bel et bien ouvert, contrairement à la plupart des banques à une heure aussi matinale.

Kyle vient d'y entrer pour faire un dépôt d'argent. Il est censé n'en avoir que pour une minute. Et s'il y croisait les quatre inconnus du fourgon ? Et si ceux-ci étaient *dangereux* ?

Tu dégaines ton portable pour joindre ton ami. Mais la communication ne passe pas – même sa messagerie semble indisponible.

Étrange.

Tu pourrais appeler la police. Mais pour dire quoi ? Ce n'est pas un crime de s'habiller en noir, ou d'arborer une cicatrice, ou d'entrer dans une banque en courant. D'accord, le fourgon roulait à toute vitesse, mais à part ça ? Les flics vont certainement te rire au nez en entendant ton histoire. Et ils auront sans doute raison.

Peut-être devrais-tu te précipiter dans la banque pour en faire sortir Kyle. Vous pourrez ensuite décider ensemble de la marche à suivre. De plus, cela te permettrait d'observer d'un peu plus près les quatre individus. Tu pourrais remarquer un élément susceptible de prouver leur innocence… ou pas.

Si tu pénètres dans la banque, rends-toi à la page 10.
Si tu préfères appeler la police, va à la page 16.

20:59

— Jacob, lui réponds-tu.

– Ton nom complet, précise la Balafrée.

– J-Jacob Catton, bégaies-tu.

Elle ouvre une main dans ta direction.

– Jetons un coup d'œil à ta carte d'identité, « Jacob Catton ».

Tu n'as rien d'autre sur toi qu'une carte d'étudiant. Tu la lui tends d'une main tremblante.

Elle l'examine, l'air pensif, puis la fourre dans une de ses poches.

– D'accord, dit-elle. Les banquiers doivent être en train d'appeler la police. Une fois qu'ils se seront pointés, les flics vont essayer de nous joindre sur le téléphone qui se trouve dans la salle du personnel. Quand il sonnera, tu décrocheras et leur répéteras *exactement* ce que je te dirai. *Un* mot de travers, et c'est ton petit camarade ici présent qui en fera les frais.

Elle pointe le pistolet laser sur Kyle, qui blêmit aussitôt.

– Inutile de le menacer, t'empresses-tu de lui dire. Je ferai tout ce que vous voulez.

– Bien, dit-elle. *J'espère*. Bon, mainten…

Un sifflement perçant l'interrompt. Elle se tourne vers la vitre, en partie fondue, du guichet.

– On a un problème, lui lance le Tatoué.

La Balafrée lui intime de se taire. Tous deux partent en direction du guichet, hors de ton champ de vision.

Profitant de leur distraction, tu te mets en quête d'une issue quelconque autour de toi. *Là*, le climatiseur : il n'est pas fixé correctement au mur, et tu distingues un conduit derrière, juste assez large pour te permettre de t'y introduire. Voilà sans doute pourquoi la braqueuse t'a demandé de t'en éloigner.

Penses-tu pouvoir mettre les autres otages en sécurité avant que les braqueurs ne reviennent ?

Si tu emmènes tes compagnons d'infortune dans le conduit, rends-toi à la page 18.

Si ça te semble trop risqué, va à la page 23.

26:32

Tu regardes des deux côtés, puis t'empresses de traverser la rue. La porte coulissante de la banque HBS donne sur un petit hall d'entrée, équipé d'une caméra de sécurité et de deux distributeurs automatiques. Il n'y a personne ici. Cette pièce est juste un sas, qui isole l'établissement du froid de l'hiver.

La deuxième porte te donne accès à une salle plus grande. Les lignes pointillées tracées sur la moquette grise indiquent aux clients où aller. Une femme est en train de pianoter sur un écran tactile ; sitôt qu'elle a récupéré un ticket numéroté, elle part s'asseoir sur un banc orange, à côté de deux autres personnes, elles-mêmes munies de leur sésame.

Kyle – un binoclard dégingandé affublé d'une tignasse blonde frisée – bavarde avec une guichetière. Il parle toujours trop, surtout aux gens qui essaient juste de faire tranquillement leur boulot.

Vu l'épaisse vitre qui les sépare, tu doutes même que son interlocutrice parvienne à l'entendre. Une petite pancarte indique : ATTENTION À LA REMONTÉE RAPIDE DU VOLET DE SÉCURITÉ.

Le malabar qui arbore le tatouage de couteau – en ton for intérieur, tu le surnommes le Tatoué – se tient à proximité de la porte. Sans vraiment la bloquer. Comme tout le monde ici, il a l'air d'attendre quelque chose. D'un pas nerveux, tu te faufiles devant lui et t'approches de Kyle.

Un de ses comparses – celui qui porte une chevalière – reste à proximité du banc orange, le visage barré d'un sourire menaçant. Il ne semble pas avoir de ticket.

La femme balafrée, quant à elle, demeure dans un coin, sa tête recouverte par la capuche de son blouson. Elle se tient juste sous une caméra de sécurité – dans son angle mort.

Tu ne vois nulle part le type à la salopette et à la dent d'argent.

Kyle, qui s'est enfin décidé à laisser la guichetière tranquille, récupère son reçu par l'ouverture située sous la vitre et commence à se diriger vers la sortie. Il ralentit le pas en te voyant.

– Hé, te lance-t-il. Tu t'ennuyais, dehors ?

– Dépêche-toi.

Une sonnerie retentit, et un message apparaît sur un écran : TICKET 81 AU COMPTOIR 2.

L'une des personnes assises sur le banc – une femme d'âge mûr, qui porte une écharpe en laine – se lève aussitôt. Mais M. Chevalière, comme tu l'as baptisé, s'éloigne alors du mur pour s'approcher du comptoir 2, que Kyle vient de quitter.

La femme à l'écharpe regarde son ticket d'un air confus.

Tu pousses ton ami vers la sortie.

– Prépare-toi à courir, lui chuchotes-tu. Je crois que ces types sont des braqueurs.

– Des *quoi* ? fait Kyle – trop fort.

Le Tatoué plisse les yeux.

Quelqu'un se met à crier. Tu fais volte-face – au moment précis où le type à la chevalière lance une grenade en direction de la guichetière.

Elle réagit immédiatement, en écrasant du pied un bouton situé près de son siège. Un volet d'acier s'élève aussitôt devant la vitre, et une alarme assourdissante se met à sonner.

À ta grande surprise, la grenade de M. Chevalière se transforme alors en une boule géante constellée de pointes crochues, qui parviennent à bloquer la remontée du volet. Environ cinquante centimètres de verre restent ainsi apparents.

Un autre volet se referme devant la porte d'entrée avant que tu parviennes à l'atteindre. Vous êtes pris au piège !

La femme à la cicatrice sort alors une espèce d'arme futuriste, qu'elle pointe en direction de la caméra de sécurité ; un rayon laser pourpre lui règle immédiatement son compte. La braqueuse – le doute n'est plus permis – s'écarte juste à temps pour éviter la pluie de débris noircis qui s'abat aussitôt sur le sol.

Elle ôte sa capuche et son bonnet, révélant ainsi une crinière rouge sang.

– Vous avez tous vu des films d'action, lance-t-elle, vous savez donc à quoi ressemble un braquage de banque.

Elle lance le pistolet laser à M. Chevalière, qui grimpe sur le guichet et entreprend de faire fondre le verre encore visible.

– Vous serez tous sortis d'ici dans vingt-cinq minutes, ajoute la Balafrée – c'est ainsi que tu l'as surnommée. Personne ne sera blessé, parce que personne ne fera rien d'inconsidéré. Compris ?

Tout le monde fixe sur elle des yeux terrifiés.

– *Compris ?* répète-t-elle.

Tu t'empresses de hocher la tête – tout comme Kyle et les autres clients. Mais tu te demandes si tu peux *vraiment* lui faire confiance. Elle a fait fondre la caméra pour que personne ne puisse voir son visage. Mais *vous*, vous l'avez vu. Tu doutes fort qu'elle vous laisse partir aussi facilement…

– Vous allez tous vous regrouper là-bas. (Elle vous désigne le coin de la salle.) Dos contre le mur, mains apparentes.

M. Chevalière a fini de découper le verre avec le pistolet laser. Les bords du trou rougeoient comme des charbons ardents. Après avoir rendu son arme à la Balafrée, il enfile des gants, grimpe sur le guichet et disparaît derrière.

Tous les otages – y compris toi – s'approchent du mur en traînant les pieds, sous la surveillance de la Balafrée.

Elle tient un appareil qui t'évoque un croisement entre un routeur wi-fi et un talkie-walkie, avec ses antennes et les lumières rouges qui clignotent sur un côté.

– Ceci est brouilleur multifréquence, poursuit-elle. Il a une portée de soixante mètres. Pas la peine d'essayer de téléphoner : vos portables ne fonctionneront pas.

Voilà qui explique pourquoi tu n'arrivais pas à joindre Kyle depuis l'extérieur. Tu te tournes vers lui. Il a l'air choqué.

L'alarme se tait subitement. M. Chevalière a dû trouver un moyen de l'éteindre.

La Balafrée lève le pistolet laser.

– Vous avez vu ce que ce petit bijou a fait à dix centimètres de verre pare-balles, reprend-elle. Vous savez ce qu'il peut faire d'autre ?

Personne n'ouvre la bouche.

– Tenez-vous tranquilles, ajoute-t-elle, et vous ne le découvrirez pas. Eh, toi !

C'est *toi* qu'elle pointe du doigt. Ton cœur manque de s'arrêter.

– Éloigne-toi de la clim.

L'unité de climatisation se trouve juste à côté de toi. Elle n'est pas allumée, et ne semble même pas correctement fixée au mur – on s'est borné à la poser directement par terre. Tu t'empresses de t'en éloigner. La Balafrée a l'air de vouloir garder un œil sur toi depuis le guichet…

– Comment tu t'appelles ? te demande-t-elle.

Si tu lui réponds : « Jacob », va à la page 8.

Si tu lui dis : « Brianna », rends-toi à la page 156.

26:32

Tu sors ton téléphone et composes le numéro des urgences. L'appel ne passe toujours pas. Tu vérifies l'écran : le signal est pourtant assez fort. C'est le portable qui doit avoir un problème.

Tu regardes autour de toi. Peut-être qu'un piéton acceptera de te prêter le sien.

Il y a un agent de police au coin de la rue, posté à côté de sa voiture.

Tout en remerciant le ciel de ta chance, tu te précipites vers lui. Il scrute la rue, comme s'il y cherchait une personne particulière. Rasé de près, il a des yeux noisette, et quelques mèches de cheveux blonds et sales dépassent de sa casquette.

– Excusez-moi.

Il te fixe sans rien dire.

– Je crois qu'un braquage est en cours dans la banque.

Il écarquille les yeux. Son regard se dirige vers la banque, revient sur toi, puis se remet à parcourir la rue.

– Quatre individus super louches viennent d'y entrer, poursuis-tu. Et leur fourgon a filé à toute allure juste après.

– Je vois, fait-il. « Louches », tu dis ? Qu'est-ce que tu entends par là ?

– Ils étaient habillés en noir, lui réponds-tu, et ils couraient.

Tu te sens tout à coup un peu stupide…

Un petit sourire barre aussitôt son visage.

– Il ne me semble pas y avoir là matière à s'inquiéter.

– Venez avec moi, insistes-tu. Je vais vous montrer.

– Non, te remballe-t-il, tu vas rentrer chez toi. Je te promets de garder un œil sur la banque.

Kyle est peut-être en danger, et ce policier refuse de te prendre au sérieux ! Peut-être qu'il t'écouterait si tu exagérais un peu.

Si tu lui dis que les braqueurs avaient des armes et des cagoules, rends-toi à la page 137.

Si tu préfères le planter là et essayer de te faufiler dans la banque, va à la page 143.

18:37

Aussi silencieusement que possible, tu tires vers toi l'unité de climatisation. Elle racle un peu le sol, mais ni la Balafrée ni le Tatoué ne semblent le remarquer. Tu les entends se souffler des instructions par le trou qu'ils ont fait dans le verre.

Les autres otages te fixent d'un air horrifié, persuadés que tu vas leur attirer des ennuis. Sans leur prêter attention, tu t'emploies à dégager l'entrée du conduit de ventilation.

Il s'avère plus étroit que tu ne l'avais imaginé. Mais l'heure n'est plus aux hésitations. Après avoir fait signe aux autres de te suivre, tu te résous à t'enfoncer dans l'obscurité.

Entre ces parois en aluminium qui t'enserrent les épaules, tu as bien du mal à progresser rapidement, et en silence. Tes genoux n'arrêtent pas de cogner dessus. Tu te retrouves quand même bientôt assez loin pour laisser à Kyle suffisamment de place pour te rejoindre.

– Tu es complètement dingue, te chuchote-t-il.

Sans tenir compte de sa remarque, tu continues à ramper dans la pénombre, en résistant difficilement à la crise de claustrophobie qui te menace. Tu as à peine assez de place ici pour lever la tête, et encore moins pour te retourner. Et l'air semble se faire rare, dans ce conduit de ventilation…

Tu entends des bruits de pas dans ton dos. On dirait bien que les autres otages – deux femmes et un homme – se sont finalement décidés à vous suivre…

Le conduit finit par former un coude serré devant toi. Si tu parviens à le passer, tu seras à l'abri du pistolet laser de la femme. Mais ça ne va pas être une partie de plaisir…

Après avoir roulé sur le dos, tu te cramponnes au plafond de manière à pouvoir franchir le coude en te tortillant. Son rebord coupant t'érafle la hanche et le ventre, mais tu finis par y arriver. Tu remarques alors une grille au sol, qui donne sur une espèce de petite pièce.

Mais juste après la grille, à moitié dissimulé par la pénombre du tunnel,

se tient le quatrième braqueur – le type à la dent d'argent ! Voilà sans doute pourquoi il portait une salopette de réparateur de climatisation : pour pouvoir s'introduire dans le conduit sans que personne se pose de questions.

Occupé à pianoter sur son portable, il ne s'est pas encore aperçu de ta présence. Peut-être peux-tu en profiter pour ouvrir la grille et descendre dans la pièce avant qu'il ne te repère. Ou peut-être vaudrait-il mieux que tu t'approches furtivement de lui pour essayer de lui prendre son téléphone des mains, histoire de l'empêcher de prévenir les autres braqueurs.

Si tu décides de pousser la grille pour te réfugier dans la pièce qui se trouve sous tes pieds, rends-toi à la page 27.

Si tu préfères t'attaquer au braqueur, va à la page 33.

12:09

– Aide les autres à descendre du conduit, lances-tu à Kyle.

Puis tu cours jusqu'au mur pour arracher la hache d'incendie de son support.

Une sirène se met à hurler – un bip-bip criard, différent du tintement de l'alarme antivol. Sans en tenir compte, tu commences à monter quatre à quatre les marches qui mènent vers la porte équipée du volet de sécurité.

– Vite ! crie Kyle aux otages. Sautez !

Tu espères qu'il va réussir à emmener tout le monde dans la cage d'escalier avant que Dent d'Argent ne réagisse ou que l'un des autres braqueurs ne vous tombe dessus.

La hache est bien plus difficile à manier que ce que laissent penser les films d'action – les acteurs doivent utiliser des accessoires en plastique. Tu l'abats sur le volet de toutes tes forces.

La lame ne transperce pas l'acier ; elle n'y laisse qu'une entaille peu profonde. Tu fais un nouvel essai.

Blam ! Le volet n'a vraiment pas l'air près de céder…

– Attention ! te hurle Kyle.

Tu fais aussitôt volte-face, pour découvrir les trois autres otages recroquevillés dans les coins de la cage d'escalier, et la Balafrée suspendue tête en bas au plafond, son pistolet laser pointé sur toi.

Tu te retournes à nouveau, dans l'intention de vite monter les marches…

… et percutes le Tatoué, descendu de l'étage supérieur. Il a l'air furieux.

Il t'arrache la hache des mains.

Tu lèves les bras.

– Non, *NON* !

Il l'abat sur toi – mais tu parviens à l'éviter d'un bond en arrière…

Tes pieds cherchent une marche… inexistante. Tu as sauté trop loin.

Tout en battant des bras, tu tombes à la renverse en direction du sol en béton…

Bam !

PERDU.

Pour retenter ta chance, retourne à la page 18.

18:37

Tu t'éloignes en hâte du conduit de ventilation, pour éviter d'attirer dessus l'attention des braqueurs. Il pourrait t'être utile par la suite.

– Qu'est-ce qu'on fait ? te chuchote Kyle.

– Ils ne vont pas nous faire de mal, affirmes-tu. Qu'est-ce qu'ils y gagneraient ? Ça leur vaudrait simplement davantage d'années de prison, non ?

– Et donc… qu'est-ce qu'on fait ? répète Kyle.

– Rien. On attend. Que la police les arrête ou qu'ils parviennent à s'échapper, on ne risque rien tant qu'on ne les énerve pas.

Tu affiches volontairement plus de confiance que tu n'en éprouves. Mais Kyle n'est pas dupe. Vous vous connaissez depuis longtemps.

La Balafrée fait alors son retour.

– Avec moi.

Tout le monde commence à se lever.

– Non, dit-elle en te pointant du doigt. Juste toi.

Bon. *Attendre*, ce sera pour une autre fois.

Après avoir lancé un ultime coup d'œil à ton ami, tu te lèves et te résous à la suivre.

Il y a une porte dissimulée dans le mur qui jouxte le guichet. Le type qui porte une bague, M. Chevalière, l'a ouverte. La Balafrée te pousse dans la pièce qui se trouve derrière.

C'est un lieu réservé au personnel, dans lequel les clients ne sont pas censés mettre les pieds. S'y trouve une table jonchée de reçus, de cartes de visite et de tasses de café vides. Quelqu'un a gribouillé un message sur un Post-it : *Le nouveau code est 179. Ne l'oubliez pas !*

Le personnel de la banque n'est visible nulle part.

Dans un coin, tu découvres un chariot garé de travers, chargé à ras bord de liasses de billets entourées d'élastiques.

Les braqueurs ne prêtent aucune attention à l'argent, ni à la porte sur laquelle est inscrit CHAMBRE DE SÉCURITÉ. Le personnel s'y est certainement

réfugié.

La Balafrée te conduit devant un téléphone – un modèle fixe en plastique complètement hors d'âge.

– Quand les flics appelleront, t'explique-t-elle, tu leur diras que personne ici n'a rien à craindre tant qu'ils garderont leurs distances. On sera partis d'ici dix minutes. On va emmener avec nous un otage, qui sera libéré dès que nous serons en lieu sûr.

Cela fait beaucoup à assimiler…

– Pourquoi vous ne leur diriez pas tout ça vous-même ? lui demandes-tu.

– C'est comme ça et pas autrement.

Peut-être redoute-t-elle qu'ils reconnaissent sa voix.

M. Chevalière se penche vers elle.

– Je n'arrive pas à ouvrir la chambre forte, lui dit-il.

– Il y a une clé dans le bureau du directeur.

– Je l'ai déjà récupérée. (M. Chevalière lève une longue clé devant lui.) Mais il y a aussi un clavier numérique, et la combinaison que tu m'as donnée ne fonctionne pas.

– Refais un essai, lui suggère sa comparse.

M. Chevalière s'approche d'une énorme porte en acier plantée dans un mur de béton, recouverte d'une dizaine de verrous électroniques. Après avoir inséré la clé dans un trou invisible, il commence à pianoter sur le clavier numérique situé juste dessous, lui arrachant au passage maints bips colériques.

– Ils ont dû changer de combinaison, suppose-t-il. Encore une erreur, et l'intérieur nous sera inaccessible pendant douze heures.

La Balafrée réfléchit un instant, puis revient à toi :

– Changement de plan. Quand la police appellera, demande-leur de récupérer la combinaison de la chambre forte auprès de la société de sécurité. Et informe-les que nous avons cinq otages.

Si tu connais le code de la chambre forte, rends-toi au numéro de page correspondant.

Dans le cas contraire, va à la page 77.

13:51

Tu appuies sur la grille. Qui refuse de sortir de ses gonds.

Tu pousses donc plus fort, ne parvenant qu'à lui arracher un grincement bruyant. Dent d'Argent lève les yeux vers toi.

Vous vous fixez un instant, tous deux figés par la terreur. Puis tu commences à reculer en hâte dans le conduit. Dent d'Argent lâche son téléphone et bondit en avant pour t'attraper…

La grille s'effondre alors sous son poids. Dans un hurlement strident, il tombe du conduit et disparaît dans l'obscurité qui s'étend sous ses pieds. Un horrible bruit sourd te parvient aux oreilles quelques secondes après.

Les détecteurs de mouvement s'allument aussitôt. Dent d'Argent n'a pas fait une longue chute : il a atterri sur le sol en béton qui jouxte une volée de marches. Ses paupières clignotent – le choc l'a étourdi, ou alors il souffre d'une commotion cérébrale.

Les autres malfaiteurs l'ont sans doute entendu crier. Ils ne vont pas mettre longtemps à comprendre où vous vous trouvez.

– Dépêchez-vous ! lances-tu d'une voix sifflante.

Tu te laisses tomber par terre à proximité du braqueur, puis entreprends de le pousser pour permettre aux autres de te rejoindre.

Tu te trouves au pied d'une cage d'escalier. Dans un coin sont empilées de vieilles palettes en bois ; il y a une hache d'incendie accrochée au mur. Les lieux sont situés au-dessous du niveau du sol, tu n'as donc pas d'autre solution que de monter.

Un autre volet de sécurité recouvre la porte du premier étage ; elle doit sans doute donner directement sur l'extérieur. La hache d'incendie te permettrait peut-être d'en venir à bout. Mais peut-être ferais-tu mieux de continuer à fuir en direction du toit.

Kyle atterrit alors à son tour.

– Où va-t-on ? s'enquiert-il. Ils vont arriver d'une minute à l'autre !

Si tu vas prendre la hache d'incendie pour essayer de défoncer le volet

de sécurité, rends-toi à la page 21.

Si tu préfères monter jusqu'au toit, va à la page 36.

08:01

— Il faut passer de l'autre côté ! t'écries-tu. Vite !

– *Quoi ?!* s'exclame le type en chemise jaune. Hors de question !

Le souffle généré par l'hélicoptère en approche fait dangereusement osciller le câble électrique au-dessus de la rue.

– Ils vont nous tirer comme des lapins si on reste ici. Je vais le maintenir.

Tu attrapes le câble ; aucune décharge ne te parcourt le corps, mais tu le sens vibrer légèrement entre tes mains, comme s'il émettait un vrombissement silencieux. Puis tu essaies de le tendre, pour qu'on puisse plus facilement grimper dessus.

Kyle n'a pas l'air rassuré, mais il te fait confiance – et rester ici à vous disputer ne lui semble pas non plus des plus judicieux. Il attrape le câble, passe ses jambes autour, puis entreprend la traversée de la rue tête en bas, telle une chenille sur sa branche.

Quelqu'un pousse un cri en contrebas. Une femme postée derrière le cordon de sécurité a repéré ton ami. Les policiers suivent son regard et se mettent aussitôt à courir en tous sens.

Pas le temps d'attendre qu'ils se décident à se coordonner. L'hélicoptère arrive.

Tu tires sur le câble. Il te semble assez solide pour supporter davantage de poids.

– À qui le tour ? t'enquiers-tu.

La quadragénaire qui porte l'écharpe en laine avance d'un pas.

– À moi.

Et elle se retrouve bientôt plusieurs mètres au-dessus du sol.

Kyle a presque atteint l'entrepôt de l'autre côté. Il agrippe la gouttière, se hisse sur le toit métallique et lève un poing en direction du ciel.

– Waouh ! s'écrie-t-il. J'ai réussi !

Des gens se mettent à l'applaudir derrière la barricade. Les caméras des chaînes d'info se braquent sur la dame, qui se trouve désormais à mi-chemin de l'autre bâtiment. À son tour, l'autre femme entame sa périlleuse traversée.

– Maintiens le câble ! hurles-tu à ton ami.

Il s'exécute. Le câble ainsi ancré aux deux extrémités permet aux deux femmes de progresser encore plus vite. Celle à l'écharpe ne tarde pas à arriver de l'autre côté.

– C'est à vous ! lances-tu à l'homme en chemise jaune. Vite !

Ça n'a pas l'air de l'enthousiasmer outre mesure… Il est plus lourd que tous ceux qui l'ont précédé, aussi te faut-il tirer de toutes tes forces pour lui permettre de s'accrocher. Tant bien que mal, il se retrouve bientôt au-dessus du vide.

L'hélicoptère, incliné en avant pour gagner de la vitesse, se rapproche du toit. Tu distingues à présent le mot POLICE inscrit sur ses flancs. Ce n'était finalement pas la peine de jouer les équilibristes : les secours sont arrivés.

Le type en chemise jaune vient d'atteindre l'entrepôt. Tu adresses des signes éperdus au pilote de l'hélicoptère.

– Hé ! Par ici !

La porte de la cage d'escalier s'ouvre brusquement dans ton dos. Tu fais volte-face, pour découvrir la Balafrée dans l'embrasure, son pistolet laser à la main. Ses yeux brillent de fureur.

La police ne va pas arriver à temps pour te porter secours. Tu décides donc de traverser le gouffre mortel à la manière d'un funambule, en courant sur le câble.

Le fil électrique s'agite violemment sous tes chaussures – l'hélicoptère vient de passer à quelques mètres à peine de ta tête. Faisant tout ton possible pour garder l'équilibre, tu files vers Kyle et les trois autres otages.

Un rayon laser passe au-dessus de ton crâne, suffisamment près pour te brûler quelques cheveux. Tu baisses aussitôt la tête, ce qui te force à regarder en bas. La rue lointaine vacille sous tes pieds.

Mais tu as presque atteint le toit de l'entrepôt – seuls cinq petits pas t'en séparent. Kyle te tend la main…

ZZZZ ! Un nouveau rayon laser te frôle les chevilles. S'il te loupe, il sectionne le câble, qui se distend aussitôt sous tes pieds. Tu vas tomber !

Si tu bondis vers la main tendue de Kyle, rends-toi à la page 39.
Si tu préfères t'agripper au câble, va à la page 42.

13:51

Tu te jettes sur Dent d'Argent aussi vite que possible. De surprise, il laisse tomber le téléphone…

… mais s'avère trop rapide pour que tu aies le temps de le récupérer. Il agrippe ton épaule d'une main, puis pivote pour te plaquer contre la paroi du conduit. Son autre main te recouvre la bouche.

– Chuuut, te chuchote-t-il. Je suis de ton côté.

Tu le dévisages.

– Je suis un flic, poursuit-il. Ça fait des mois que je travaille sous couverture.

Il te relâche et sort quelque chose d'une poche dissimulée dans la manche de sa chemise… une carte plastifiée, sur laquelle on distingue sa photo ainsi que son nom : OMAR ALHAMED, INSPECTEUR.

– Ceci n'est pas une banque ordinaire, t'explique-t-il. Le premier étage abrite en réalité un laboratoire secret, dans lequel sont fabriqués des nanorobots expérimentaux : des millions de minuscules machines, trop petites pour être visibles à l'œil nu, conçues pour consommer des ordures et les transformer en objets plus… *utiles*.

– J'ai déjà entendu des théories conspirationnistes plus crédibles, ironises-tu.

– C'est ce qu'on pensait, nous aussi, jusqu'à ce qu'on tombe dessus, totalement par hasard : d'une manière ou d'une autre, quelques robots se sont retrouvés dans une canalisation – un laborantin s'est peut-être lavé les mains au mauvais moment. Quoi qu'il en soit, une simple analyse d'eau nous a permis d'en découvrir l'existence. Crois-moi, ils n'ont rien d'une fiction. C'est uniquement pour en récupérer que les braqueurs sont ici.

– Et ces nanorobots, t'enquiers-tu, ils valent beaucoup d'argent ?

– Ils peuvent être programmés pour fabriquer à peu près n'importe quoi. Les braqueurs veulent s'en servir pour réaliser une bombe.

– Une bombe ? Vous avez bien dit « bombe » ?

Ta voix est montée d'une octave.

– Par ici, te dit Alhamed, avant de rebrousser chemin dans le conduit.

Tu te résous à le suivre.

– Qu'est-ce qui se passe, de ton côté ? te chuchote alors Kyle, resté tout ce temps en retrait.

– Un des braqueurs est un policier sous couverture, lui expliques-tu. Il nous emmène… quelque part.

Alhamed a atteint une autre grille. Il la fracasse d'un coup de pied et commence à descendre l'échelle qui se trouve derrière.

– La police a dû arriver, dit-il. S'ils coupent l'électricité, ça va empêcher les braqueurs de programmer les nanorobots. Ils pourront alors se servir de la clim pour gazer tout l'immeuble. Mais ils ne feront rien de tout cela tant que les otages resteront en danger.

Si tu demandes à Alhamed comment rejoindre l'extérieur avant l'intervention des flics, va à la page 53.

Si tu préfères l'interroger sur la bombe, rends-toi à la page 47.

12:09

Tu tires une palette sous le conduit de ventilation, pour donner aux autres otages quelque chose sur quoi atterrir.

– On va monter sur le toit, lances-tu à Kyle. Le bâtiment est peut-être équipé d'un escalier de secours. Dans le pire des cas, on pourra toujours s'y barricader et essayer d'attirer l'attention des passants dans la rue.

Il hoche la tête.

– Bonne idée.

Le dernier des otages – un homme vêtu d'une chemise jaune pâle – se laisse tomber sur la palette.

– Pourquoi on s'embête à écouter quelqu'un d'aussi jeune ? demande-t-il aux autres otages.

Tu ouvres la bouche pour te défendre, mais Kyle te devance :

– Personne n'a l'air pressé de prendre sa place. Vous pouvez rester ici, si vous voulez.

Et, tout comme toi, il commence à gravir quatre à quatre l'escalier. Après un instant d'hésitation, les trois autres otages se résolvent à vous suivre.

Seule la première porte est obturée par un volet. Les suivantes te sont accessibles, mais tu passes devant sans même leur prêter attention. Elles donnent probablement sur les bureaux des étages successifs – autant d'endroits où se cacher, peut-être, mais aussi autant de pièges potentiels…

En ouvrir quelques-unes pourrait induire les braqueurs en erreur, leur faire croire que c'est par là que vous avez filé. Tu en pousses une sans même ralentir ; l'alarme incendie se déclenche aussitôt.

Le temps d'atteindre le dernier étage du bâtiment, tu es complètement hors d'haleine. Sur l'ultime porte est inscrit : ACCÈS INTERDIT AUX PERSONNES NON AUTORISÉES.

Lorsque tu l'ouvres, la lumière du soleil levant t'aveugle. Une fois à l'extérieur, tu découvres un toit plat en béton, percé d'une énorme sortie d'aération. Une antenne radio trône en son centre.

Tu t'empresses d'aller jeter un coup d'œil à la rue par-dessus la rambarde.

La police en a barricadé les deux extrémités. Des équipes de journalistes se pressent contre les cordons de sécurité.

– Hé ! (Tu agites les bras.) Par ici !

Ils sont trop loin pour t'entendre, et tous les yeux sont braqués sur le rez-de-chaussée de la banque.

Tu lances ton portable dans leur direction. Il atterrit dans un arbre, sans que personne s'en rende compte.

Les braqueurs vont arriver d'un instant à l'autre. Tu regardes partout autour de toi : pas le moindre escalier de secours qui vous permettrait de vous enfuir.

Un câble électrique relie le bâtiment à l'entrepôt situé de l'autre côté de la rue. Il semble assez épais pour supporter ton poids. Mais tu n'as aucun moyen de savoir s'il est électrifié…

Un bruit lointain ne cesse de se rapprocher. *Flop-flop-flop*. Tu t'abrites les yeux d'une main et découvres un hélicoptère qui se dirige à toute allure vers le toit.

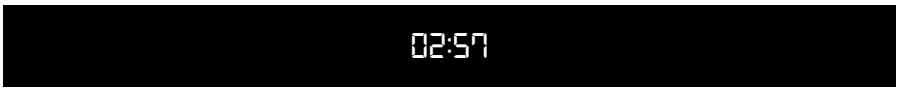
Vous êtes sauvés !

À moins qu'il n'appartienne aux braqueurs. Auquel cas son pilote n'appréciera guère de découvrir cinq otages en fuite. Vous devrez alors descendre de ce toit aussi vite que possible.

Les autres otages se tournent vers toi. Tu les as guidés jusqu'ici. Ils te considèrent désormais comme leur leader.

Si tu leur proposes d'utiliser le câble pour traverser la rue, va à la page 29.

Si tu préfères attendre l'hélicoptère, rends-toi à la page 40.



Tu as presque atteint le toit – à peine un mètre t'en sépare. Ça semble faisable. Tu bondis en direction de l'entrepôt…

Mais le câble sectionné prive tes pieds du moindre point d'appui ! Ton simple élan te fait planer un instant entre ciel et terre, instant pendant lequel tu bats éperdument des bras et des jambes.

La main de Kyle jaillit dans ta direction. Tu t'étires au maximum pour l'agripper…

Victoire ! Ton ami saisit ton bras, puis commence à te hisser sur le toit de l'entrepôt…

Mais tu pèses trop lourd. Il perd l'équilibre.

L'une des otages essaie d'attraper Kyle par sa chemise – trop lentement. Il tombe du toit, et vous vous retrouvez tous deux à chuter de plus en plus vite vers le béton en contrebas, en poussant des cris désesp…

Crac !

PERDU.

Pour retenter ta chance, retourne à la page 36.

08:01

Tu fais des signes éperdus à l'hélicoptère en approche.

– Hé ! hurles-tu, même s'il y a peu de chances pour que les gens à bord puissent t'entendre. Par ici !

L'appareil s'incline en avant, ce qui lui fait prendre de la vitesse. Le souffle produit par ses pales manque de te faire décoller du sol. Mais ça ne t'empêche pas de distinguer le mot peint sur son flanc : POLICE.

Tu avais raison !

Le train d'atterrissage de l'hélicoptère n'a même pas encore touché le sol quand s'ouvre sa porte latérale. Une policière engoncée dans une tenue de protection renforcée vous fait signe d'approcher.

– Montez ! crie-t-elle.

Les otages s'empressent de grimper à bord, en gardant la tête baissée – ils se méfient des pales qui tournent au-dessus de leur crâne.

– Suis-moi ! te lance Kyle, juste avant de courir jusqu'à l'appareil et de bondir dedans.

Tu t'apprêtes à l'imiter quand la porte de la cage d'escalier s'ouvre brusquement dans ton dos. Tu fais aussitôt volte-face, pour découvrir la Balafrée dans l'encadrement, son pistolet laser dans la main. Ses yeux brillent de rage.

Elle pointe son arme vers l'hélicoptère.

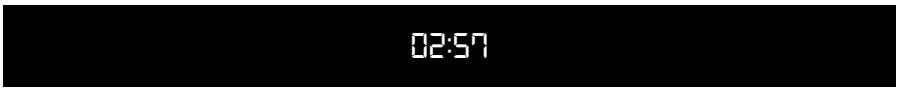
Le cœur tambourinant, tu te mets à courir.

ZZZZ ! Un rayon de lumière vient lacérer le flanc de l'appareil, laissant au passage une ligne roussie sur le toit. Si l'habitacle semble indemne, le pilote n'a pas l'air de vouloir tenter le diable ; le train d'atterrissage remonte rapidement…

… et l'hélicoptère décolle. Dans un instant, il se retrouvera hors d'atteinte, t'abandonnant sur le toit en compagnie de la braqueuse.

Si tu te précipites sur l'appareil pour tenter de t'accrocher au train d'atterrissage avant qu'il ne soit trop tard, rends-toi à la page 45.

Si tu essaies de plaquer la Balafrée au sol et de lui prendre son arme, va à la page 51.



Tout en chutant vers le béton en contrebas, tu tends tes deux mains vers le câble électrique, dont l'extrémité sectionnée crache des étincelles.

Ta main gauche manque le câble et des gens – policiers compris – se mettent à crier dans la rue.

Mais la droite parvient à l'attraper.

Le câble étant toujours attaché au toit de la banque, tu t'y cramponnes et te balances en arrière comme un Tarzan désespéré. L'air te fouette le visage, de plus en plus fort. Tu plisses les yeux pour les protéger du vent, mais tu aperçois tout de même *in extremis* la fenêtre du deuxième étage contre laquelle tu es sur le point de t'écraser.

Tu lâches prise, espérant tomber par terre sans dommages. Raté : c'est la *fenêtre* que tu percutes, pieds en avant.

Blam ! Tu la fracasses littéralement, et te retrouves à glisser sur le carrelage constellé de verre brisé.

– Aïe !

Quelqu'un surgit devant toi. Il – s'il s'agit bien d'un homme – est recouvert de la tête aux pieds d'une combinaison en plastique blanc. Tu peux apercevoir le reflet de ton visage effrayé dans la visière argentée de son casque.

En regardant autour de toi, tu découvres d'autres travailleurs pareillement vêtus, tous tournés dans ta direction. Des machines géantes pendent du plafond ; des établis sont jonchés d'appareils que tu peines à reconnaître.

Cet endroit ne ressemble vraiment pas à une banque.

Une voix tonnante sort alors d'un haut-parleur :

– OK, écoutez-moi tous. La police a atterri sur le toit, les braqueurs ont été arrêtés. Le spectacle est fini, que tout le monde retourne travailler.

Les laborantins partent s'asseoir à leur poste comme un seul homme, pour coller leurs yeux à des microscopes ou manipuler des choses trop minuscules pour que tu puisses voir de quoi il s'agit.

– Où sommes-nous ? t'enquiers-tu.

L’inconnu penché sur toi se baisse et t’enfonce un doigt dans l’épaule.

– Tu n’as jamais mis les pieds ici, et tu n’as jamais rien vu de ce qui s’y trouve. Compris ?

Tu hoches la tête en silence.

– Parfait. (Il t’aide à te relever.) Viens, on va te ramener chez toi.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t’en sortir, essaie de toutes les découvrir !

03:20

Tu te mets à courir en direction de l'hélicoptère, espérant en saisir le train d'atterrissage avant qu'il n'ait pris trop d'altitude. Tes pieds martèlent le toit en béton.

ZZZZ !

Ce n'est pas sur l'appareil que la Balafrée tire, cette fois, mais sur *toi*. Un rayon laser passe tout près de ta tête…

Mais tu y es presque. Encore dix pas.

Sept.

Les pulsations de ton cœur cognent tes tympans.

Quatre.

L'hélicoptère ne cesse de prendre de l'altitude ; la Balafrée refait feu. Le rayon te frôle l'oreille…

… et va perforer le verre du cockpit.

Atteint aux doigts, le pilote lâche aussitôt les commandes. L'hélicoptère commence à basculer, hors de contrôle, à la grande frayeur des passagers, qui se mettent à hurler.

Tu bondis en avant pour attraper le train d'atterrissage, qui se trouve subitement hors de portée. L'hélicoptère s'est incliné…

… et c'est en réalité vers ses pales que tu t'élances à présent.

– *Noooon !* t'écries-tu.

Mais tu n'as plus rien à quoi t'accrocher, aucun moyen de t'arrêter. Tu te précipites vers les hélices tournoyantes et…

Sploch !

PERDU.

Pour retenter ta chance, retourne à la page 36.

10:03

– Quel genre de bombe fabriquent-ils ? demandes-tu à Alhamed tout en descendant l'échelle derrière lui. (Les barreaux carillonnent comme des cloches sous tes pieds.) Et quel est son rayon d'action ?

– On ne peut pas lui échapper, te répond-il. Notre seule option, c'est de l'empêcher d'exploser.

Vous vous retrouvez dans un espace technique mal éclairé. À des crochets rouillés pendent des marteaux et des tournevis. Un balai à franges est calé dans un coin, contre un seau vide. Sur un établi est posée une trousse de premiers secours, à côté d'un téléphone portable.

– Les braqueurs viennent d'un camp situé dans les montagnes, t'explique Alhamed. C'était à l'origine une communauté écolo – neutralité carbone, pas de technologie moderne, autosuffisance alimentaire… ce genre de choses. Mais certains d'entre eux, des radicaux, ont imaginé un plan bien plus efficace pour protéger la planète.

– En faisant quoi ?

– En supprimant l'humanité entière.

Ta bouche s'assèche d'un coup.

– Comment ?

Alhamed est en train de déverrouiller une trappe en acier dans un coin de la pièce. ATTENTION : ÉGOUTS, annonce une petite plaque soudée dessus.

À l'instant où il déloge la trappe, une odeur infecte emplit la pièce – comme si une douzaine de chiens avaient pété en même temps.

– On appelle ça une bombe téléphonique, reprend-il, sans se soucier de la puanteur. Elle émet un signal capable de faire exploser les portables. Mais un tel dispositif est très difficile à mettre en place. C'est pour ça qu'ils ont besoin des nanorobots.

– Attendez. Ils veulent sauver le monde en le *détruisant* ?

– Ne cherche pas à comprendre leur logique, ils n'en ont aucune. Ce genre d'individus n'ont *jamais* de bonnes raisons de faire ce qu'ils font. Ça ne tient debout que dans leur tête.

Son ton est lugubre. Les mois qu'il a passés sous couverture avec les braqueurs n'ont pas dû être une partie de plaisir.

Entre-temps, les autres otages vous ont rejoints dans le local technique. D'un geste, Alhamed leur désigne la trappe.

– On va sortir par là, leur lance-t-il. Prenez la lampe torche et la trousse de premiers secours.

Kyle se charge de la trousse, toi de la lampe, que tu accroches à ta ceinture avant de passer par la trappe. Une nouvelle échelle, aux barreaux un peu trop glissants à ton goût, te conduit dans les profondeurs de l'égout. Si tu commences déjà à t'accoutumer à l'odeur, ce sont les maladies qui t'inquiètent désormais. Les égoutiers ne portent-ils pas un masque et des gants pour empêcher des bactéries mortelles de pénétrer dans leur organisme ?

Tu descends de l'échelle et découvres un sol particulièrement visqueux sous tes pieds. *Splash !* Tu te retrouves avec de l'eau nauséabonde jusqu'aux genoux.

Kyle ne tarde pas à te rejoindre.

– Quelle journée pourrie, grogne-t-il.

Tu t'apprêtes à acquiescer quand un cri vous parvient du local technique.

– À terre ! rugit Alhamed.

Puis il referme la trappe d'un coup de pied, vous séparant du reste du groupe.

L'eau lèche doucement les murs du tunnel.

– Qu'est-ce qu'on fait, maintenant ? te chuchote Kyle.

Si tu avances dans le tunnel à la recherche d'une sortie, pour ensuite aller chercher de l'aide à l'extérieur, rends-toi à la page 59.

Si tu préfères attendre un peu, pour essayer de rejoindre les autres et leur venir en aide, va à la page 65.

03:20

— Yaaargh !

Tu te précipites sur la Balafrée en beuglant comme un soldat médiéval.

Elle écarquille les yeux de surprise. Il lui faut une seconde pour reprendre ses esprits – une seconde de *trop*. Tu lui bondis déjà dessus…

Blam ! Le choc la décolle du sol, et vous tombez violemment sur la dalle de béton. Ce n'est pas comme plaquer quelqu'un au rugby – une douleur terrible envahit aussitôt l'intégralité de ton corps.

Le pistolet laser, qu'elle a lâché dans sa chute, atterrit sur le toit, à environ deux mètres de vous. Juste hors de votre portée.

Toujours à terre, elle essaie de te frapper – tu lèves un bras juste à temps pour protéger ton visage.

C'est une criminelle expérimentée. Toi, tu n'as pas encore quitté l'adolescence. Penses-tu vraiment avoir la faculté de repousser ses attaques jusqu'à l'arrivée des secours ?

Peut-être – si tu avais le pistolet laser.

Si tu essaies d'attraper l'arme, rends-toi à la page 57.
Si tu préfères tenter de maîtriser la Balafrée, va à la page 63.

10:03

– C'est quoi, le plan pour sortir du bâtiment ? t'enquiers-tu en descendant l'échelle derrière Alhamed.

Vous vous retrouvez bientôt dans un local technique sinistre. À des crochets crasseux pendent des clés et des tournevis. Un balai à franges miteux pourrit tranquillement dans un coin, à côté d'un seau vide. Sur un établi en bois, tu repères un portable oublié ainsi qu'une trousse de premiers secours.

– Tu ne vas pas l'aimer, te répond-il.

Il va dans un coin de la pièce déverrouiller une trappe en acier, sur laquelle on peut lire : ATTENTION : ÉGOUTS.

– C'est une blague ?! t'exclames-tu.

Une terrible puanteur vous emplit les narines dès qu'Alhamed dégage la trappe. Tu as l'impression de visiter une décharge publique un jour de canicule.

Tu te couvres la bouche et le nez.

– Il y a forcément une autre issue.

Alhamed hausse les épaules.

– Vous pouvez aussi rester ici avec les braqueurs, te suggère-t-il. Mais je ne vous le conseille pas.

– Pourquoi cela ? lui demande Kyle.

– Je ne donne pas cher de votre peau quand ils se décideront à allumer l'appareil.

– Vous voulez dire la *bombe* ? l'interroges-tu.

– Ma foi, ce n'est pas *exactement* une bombe. Il va émettre un signal pour faire exploser toutes les batteries de téléphone – ce sont *elles*, les bombes ! Tu ne voudras sans doute pas te trouver dans le coin quand ça arrivera.

Il doit forcément plaisanter.

– Mais… tout le monde a un portable ! t'exclames-tu.

– Exactement. Il faut qu'on les arrête. Mais les flics ne vont pas couper le courant de l'immeuble tant qu'ils ne nous sauront pas en sécurité.

– C'est quoi, cette odeur ? s'enquiert Kyle, occupé à descendre l'échelle.

– L'odeur de la liberté. Prends cette trousse de premiers secours. Et toi – Alhamed te désigne d'un doigt –, attrape cette lampe torche. On va en avoir besoin.

Tu vas prendre la lampe torche sur l'établi et l'accroches à ta ceinture. Kyle, lui, prend la trousse de premiers secours.

Les autres otages sont en train de sortir du conduit de ventilation. D'un geste, Alhamed vous montre la trappe.

– Allez hop, là-dedans.

Sans enthousiasme, tu entreprends de descendre une nouvelle échelle glissante, qui mène dans des ténèbres nauséabondes. Tu t'efforces de ne pas respirer.

Tu lâches les barreaux, et te retrouves aussitôt dans quarante centimètres d'eau pestilentielle, sur laquelle flottent des objets indistincts.

Tu *rêves* de rentrer chez toi prendre une longue douche bien chaude.

Kyle ne tarde pas à te rejoindre.

– On dirait la chambre de mon frère, grommelle-t-il.

Alors que vous réprimez – non sans mal – un fou rire, un cri vous parvient du dessus.

– À terre ! rugit Alhamed.

Puis il referme la trappe d'un coup de pied.

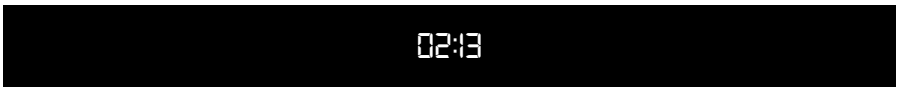
Toi et ton ami vous retrouvez à présent livrés à vous-mêmes dans les égouts, sans la moindre idée de ce qui vient de se produire dans le local technique.

L'eau gargouille autour de vos jambes. Des parois du tunnel dégouline une vase répugnante.

– Qu'est-ce qu'on fait, maintenant ? te lance ton ami d'une voix sifflante.

Si tu avances dans le tunnel en quête d'une sortie, pour ensuite aller chercher de l'aide à l'extérieur, rends-toi à la page 59.

Si tu préfères attendre un peu, pour essayer de rejoindre les autres et leur venir en aide, va à la page 65.



Tu lâches la Balafrée, te relèves tant bien que mal et te précipites sur le pistolet laser, tombé à quelques pas à peine de toi.

La braqueuse ne se lance pas à ta poursuite. Elle n'essaie même pas de se redresser.

L'arme s'avère étonnamment lourde et froide contre ta paume. Tu ne sais pas trop comment t'en servir, mais peu importe. L'idée est juste de *menacer* ton adversaire.

Tu te retournes face à la Balafrée, le pistolet braqué sur elle.

– Restez là où vous êtes !

Elle est toujours par terre, mais a sorti un objet de la pochette qui pend à sa taille. Tu n'en jurerais pas, mais ça ressemble à une espèce de télécommande miniature – comme celle qu'on utilise pour déverrouiller sa voiture ou ouvrir son garage.

– Fin de partie, te lance-t-elle…

… avant d'appuyer sur le bouton.

Le pistolet laser se met à biper entre tes mains.

Tu baisses les yeux. Sa crosse devient brûlante.

Le métal commence à rougeoyer. Après l'avoir lâché, tu fais volte-face pour prendre la fui…

Boum !

PERDU.

Pour retenter ta chance, retourne à la page 40.

07:02

— Il faut qu'on sorte d'ici et qu'on aille trouver la police, dis-tu à ton ami. Viens.

Tu commences à t'enfoncer dans le tunnel, Kyle sur tes talons.

Il fait trop sombre pour distinguer quoi que ce soit. Après avoir allumé ta lampe torche, tu reprends ta progression en balayant de son faisceau les parois du tunnel, incrustées de saletés fossilisées. L'eau scintille d'une étrange lueur argentée.

– Ça ne serait pas une autre trappe ? te lance Kyle, en tendant un doigt devant lui.

Les yeux plissés, tu braques ta lampe torche vers l'endroit qu'il te désigne. Il y a bien quelque chose au plafond, mais c'est trop loin pour que tu puisses l'identifier.

– Peut-être, lui réponds-tu. Allons voir.

Patauger ainsi dans l'eau croupie t'arrache une grimace. Au moins, elle n'est pas froide. Les bactéries doivent la maintenir chaude, comme dans du compost. Beurk.

– Aïe !

Tu te retournes. Kyle se tient la jambe.

– Qu'est-ce qui t'arrive ? lui demandes-tu.

– C'est comme si… quelque chose m'avait mordu. Et ça ne me lâche pas ! Aïe, *aïe* !

Tu t'empresses de revenir à sa hauteur. Il soulève sa jambe : tout a l'air normal.

Tu scrutes l'eau sombre. Il ne t'est pas venu à l'esprit que quelque chose pouvait *vivre* ici. Des sangsues ? Des piranhas ? Des bébés crocodiles, dont les propriétaires se seraient débarrassés dans les toilettes ?

– Ça fait mal ! gémit Kyle.

La peau de sa jambe rougit comme s'il était frappé par une crise d'urticaire particulièrement virulente.

Et soudain, toi *aussi*, tu peux la sentir : une douleur cuisante dans tes

tibias, comme si tu avais marché sur les tentacules d'une méduse. En baissant les yeux, tu découvres des trous dans vos pantalons – des trous qui ne cessent de s'élargir ! Tu te frottes les jambes pour en chasser les assaillants invisibles. Tes paumes commencent aussitôt à prendre une couleur tout sauf naturelle…

– Fuyons ! t'écries-tu – alors que tu ne sais même pas vraiment ce qui vous menace.

Vous vous mettez tous deux à patauger dans les ordures, en direction de ce que vous espérez être *effectivement* une trappe…

Les ordures.

… conçues pour consommer des ordures et les transformer en objets plus utiles… d'une manière ou d'une autre, quelques robots se sont retrouvés dans une canalisation…

Tu braques la lampe sur ta main endolorie – elle est désormais recouverte d'une substance d'un gris sablonneux. En la regardant de plus près, tu t'aperçois qu'il s'agit de minuscules particules animées d'un mouvement propre.

– Les nanorobots perdus ! hurles-tu. Ils nous *dévorent* !

– Les *quoi* ?!

Kyle semble se demander si tu n'as pas perdu la tête. Mais tu as raison, tu le *sais* ! Alhamed t'a expliqué qu'une analyse d'eau avait permis de découvrir des nanorobots, mais il n'a jamais dit qu'ils avaient *tous* été récupérés. S'ils sont capables de fabriquer des objets, peut-être se sont-ils multipliés en se clonant.

Ta peau est couverte de taches rougeâtres, à présent. Les nanorobots vont *forcément* finir par se rendre compte que vous n'êtes pas des ordures, non ? *Non ?*

Tu plonges ta main dans l'eau, l'agites pour essayer de leur faire lâcher prise. Ça ne fonctionne pas. Leurs minuscules mâchoires demeurent obstinément enfoncées dans tes chairs.

– Le feu ! s'exclame Kyle. (Il sort une boîte d'allumettes de la trousse de premiers secours.) On peut les faire flamber !

Vous faire une grosse brûlure est peut-être mieux que finir dévorés vivants, mais ce sera tout de même très douloureux. Peut-être existe-t-il un autre moyen de vous tirer d'affaire.

Les batteries peuvent générer des décharges électriques. Tu ferais peut-

être bien d'utiliser celle de ton portable pour court-circuiter les nanorobots.

Si tu décides de gratter une allumette, rends-toi à la page 67.
Si tu préfères commencer à démonter ton téléphone, va à la page 70.

02:13

La Balafrée rampe sur le béton en direction du pistolet laser. Tu attrapes ses jambes, mais elle te roue de coups de bottes pour te forcer à la lâcher. Une vive douleur t'envahit la poitrine, t'empêchant presque de respirer. Tu serres les dents, tiens aussi longtemps que tu le peux…

Elle finit néanmoins par se libérer de ta prise, en roulant sur elle-même, et te grimpe littéralement dessus pour refermer ses mains autour de ta gorge. Tu te mets presque aussitôt à voir trouble. Elle t'étrangle !

Un vent glacé s'abat sur toi. Est-ce la sensation qu'on a quand on meurt ?

Non : c'est l'hélicoptère qui crée ce souffle – il vole juste au-dessus de vos têtes !

– Qu'est-ce qu…

Soudain, la Balafrée se met à hurler : un crochet l'a littéralement *harponnée* par la capuche de sa veste, et l'hélicoptère la soulève dans les airs ! On dirait un poisson frétillant tiré hors de son bassin par une canne à pêche géante.

Tu peux à nouveau respirer ! Tout en toussant, tu roules sur toi-même et découvres l'appareil, oscillant désormais au-dessus de la rue. La Balafrée, qui a attrapé le crochet, s'y agrippe désespérément.

Tu te traînes tant bien que mal jusqu'au rebord du toit et observes ce qui se passe au pied de l'immeuble. Des policiers sont en train d'envahir la rue, impatients de pouvoir mettre la main sur la braqueuse.

Tu appuies ta tête contre le béton froid du toit. C'est fini.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

07:02

D'un geste, tu fais taire ton ami – après quoi tu entreprends de prudemment remonter l'échelle.

Tu te colles à la trappe, tes oreilles grandes ouvertes.

Silence.

Qu'est-ce qui s'est passé, là-haut ? Tu ne saurais le dire. Un des braqueurs a peut-être découvert tes compagnons d'infortune dans le local technique – auquel cas tu risques de ne pas pouvoir y faire grand-chose. Tu n'entends plus personne parler…

… mais les abandonner à leur sort n'est pas non plus une option.

Aussi te bornes-tu à attendre. Assez longtemps pour laisser croire aux malfrats qu'ils ont réglé le problème. Assez longtemps pour qu'ils escortent tous les otages survivants hors de la pièce.

Assez longtemps pour qu'ils remarquent l'absence de deux gosses.

Une lumière crue t'aveugle brutalement, t'arrachant au passage un cri perçant : la trappe vient de s'ouvrir au-dessus de ta tête ! Tu t'emploies aussitôt à redescendre l'échelle, mais trop lentement. Le Tatoué – le type affublé du tatouage de couteau – te soulève par le col et te jette sur le sol du local technique, à côté d'Alhamed et des trois autres otages, tous inconscients. Les doigts du braqueur se resserrent sur le pistolet laser.

– Kyle, cours ! lui hurles-tu.

Des bruits d'éclaboussures te parviennent alors aux oreilles : ton ami est en train de s'enfuir dans le tunnel.

Le Tatoué pousse un juron. Il ne veut pas te lâcher, mais il ne peut pas non plus laisser Kyle s'échapper. Tu vois ses yeux s'attarder sur la trappe, comme s'il se préparait à sauter.

Si tu tentes de l'en empêcher, il aura tout le temps de te tuer avec le pistolet laser. Dans le cas contraire, c'est Kyle qu'il prendra pour cible, après s'être laissé tomber dans l'égout.

Si tu attaques le Tatoué avec la lampe torche glissée dans ta ceinture,

rends-toi à la page 68.

Si tu préfères le laisser descendre dans l'égout, va à la page 75.

Kyle te lance la boîte. Sage décision – il se débrouille comme un manche avec des allumettes. À l'anniversaire de son frère, il lui a fallu plusieurs minutes pour allumer toutes les bougies. Vous ne pouvez guère vous le permettre, là, tout de suite…

Tu en sors une. Tes mains te piquent. Tes jambes, toujours immergées dans les eaux usées, te font souffrir le martyre. Même si tu parviens effectivement à brûler tous les nanorobots, une infection quelconque risque quand même de t'emporter…

Tu grattes l'allumette d'une main tremblante. Sans succès…

– Dépêche-toi ! te presse Kyle.

Tu fais une nouvelle tentative, obtiens enfin une étincelle…

BOUM !

Le méthane – le gaz nauséabond qui vous entoure – s'est enflammé. Une boule de feu a pris la place de la boîte d'allumettes…

Va à la page 158.

04:19

Tu te hâtes de te relever, puis charges le Tatoué en brandissant la lampe. Il pointe vers toi le pistolet laser, appuie sur la gâchette.

ZZZZ !

Un éclair t'atteint en pleine poitrine.

Contre toute attente, tu ne sens qu'une démangeaison.

Ça te prend tellement de court que tu trébuches et manques de tomber. Les batteries du pistolet laser doivent être presque vides – il reste si peu de charge dedans que tu n'as même pas mal.

Tu te jettes sur le braqueur en brandissant la lampe torche…

Mais il te l'arrache de la main et s'en sert pour t'assener un coup violent. Tu t'effondres sur le sol.

– *Aoutch.*

Malgré la douleur, tu t'empresses de te retourner.

Alors que ton adversaire s'apprête à abattre la lampe sur ton crâne…

… il éternue !

Tu ouvres des yeux ronds.

Il éternue de plus belle en battant furieusement des paupières, se met à larmoyer, à tituber – il perd visiblement l'équilibre. Au point de finir par s'écrouler sur le sol tête la première.

Qu'est-ce qui s'est passé ? Tu te redresses et ressens aussitôt une sensation de vertige. Une étrange odeur, qui t'évoque de l'huile brûlée, a envahi l'atmosphère. Tes oreilles bourdonnent.

Les paroles d'Alhamed te reviennent alors en mémoire :

… *ils pourront alors se servir de la clim pour gazer tout l'immeuble.*

La police a dû arriver. Tu entends des voix autoritaires investir d'autres parties du bâtiment. Pour éviter de respirer du gaz, tu colles sur ton nez le bas de ton tee-shirt.

– Par ici ! essaies-tu de hurler.

Mais ça se résume à « Par… », car tu viens de t'affaler par terre, sur le côté, et de perdre connaissance.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

04:19

– On peut les électrocuter ! t'écries-tu tout en fourrant une main dans ta poche, à la recherche de ton portable.

– Non, *brûle*-les !

Kyle pousse vers toi les allumettes, comme s'il doutait que tu l'aies entendu la première fois.

Sans même lui prêter attention, tu t'emploies à démonter ton portable. Sa batterie ne va pas suffire pour te débarrasser des nanorobots. Même si tu réussissais à en éliminer quelques-uns, il en resterait encore des millions pour s'attaquer à ta peau…

– À trois, lances-tu à ton ami, tu plonges la tête sous l'eau.

Ce qui ne semble guère l'enthousiasmer – elle exhale une odeur infecte.

– Là-dedans ?

– Fais-moi confiance, insistes-tu – alors que tu ignores si ça va marcher. Un… (Tu retires également les piles de la lampe torche.) Deux…

Kyle semble indécis.

Il se demande sûrement ce qui est pire, entre se faire dévorer vivant ou boire la tasse dans ces eaux grouillantes de microbes.

Les nanorobots ont atteint tes genoux et tes poignets. La douleur est insupportable.

– Trois !

Tu lances alors batterie et piles devant toi, puis t'immerges complètement dans l'eau.

Tu sombres aussitôt dans une obscurité silencieuse. Tu gardes les yeux et la bouche fermés.

Tes armes improvisées frappent la surface l'une après l'autre au-dessus de ta tête. Si tu ne les entends pas se décharger, tu *sens* l'électricité qui imprègne désormais l'eau autour de toi – un petit picotement se met à parcourir ton cuir chevelu et le bout de tes doigts.

Tu te redresses, les poumons près d'exploser. Kyle, qui s'est déjà relevé, semble sur le point de vomir.

– Ça a marché ? te demande-t-il entre deux halètements.

Tu t'empresses d'inspecter ta main. Elle te fait encore mal, mais il n'y a plus de nanorobots dessus. Avec un peu de chance, l'électricité leur a fait desserrer les mâchoires. Avec un peu de chance.

– Je pense que oui, lui réponds-tu. Mais j'aurais besoin de lumière pour vérifier.

Vous pataugez tous les deux jusqu'à une échelle toute proche, qui aboutit à une trappe – ou, du moins, à une plaque d'égout.

Tu gravis en hâte les barreaux pour tenter de la soulever. Mais elle s'avère trop lourde.

– Aide-moi, grognes-tu.

Kyle s'empresse de te rejoindre. Coude à coude, vous la poussez ensemble vers le haut, et parvenez finalement à la décoincer.

Vous émergez bientôt dans la lumière matinale, vos vêtements réduits à l'état de loques crasseuses. Tu observes ton ami ; toi aussi, tu dois ressembler à un zombie à peine sorti de sa tombe… Mais il n'y a personne alentour pour s'en offusquer. La rue est déserte. La brise fait voleter de la poussière autour de vous – à moins qu'il ne s'agisse de cendre.

Kyle se hisse tant bien que mal hors de la bouche d'égout.

– J'aurais vraiment besoin d'un bain, grommelle-t-il.

– Ouais.

Tu examines ta peau, délestée de presque tous les nanorobots. D'une petite secousse, tu te débarrasses des derniers, qui s'en détachent sans demander leur reste. Ouf.

– Il faut qu'on appelle la police, lances-tu à ton ami.

Kyle sort son téléphone, essaie de l'allumer. Pour finalement renoncer.

– L'eau a bousillé mon portable, te dit-il. Pourquoi ne voit-on personne ?

Bonne question. Aucun piéton. Pas le moindre bruit de circulation. Toutes les voitures gisent au beau milieu de la rue, inoccupées.

– On a besoin d'un téléphone.

Kyle repère une voiture et tire sur la poignée de la portière – en s'ouvrant, elle laisse échapper un tas de cendre qui se répand aussitôt sur la route. Seul demeure un téléphone noirci sur le siège avant.

Tu as soudain la tête qui tourne.

En titubant, tu remarques que c'est *toute* la rue qui est recouverte d'une épaisse couche de cendre.

– La bombe, chuchotes-tu.

– La *quoi* ? te demande Kyle.

Tu tombes en arrière, sur les fesses. Il est trop tard pour appeler la police. *Personne* ne vous répondra. Tous ceux qui possédaient un téléphone sont morts, à présent. Ce qui serait également ton cas si tu n'avais pas bousillé la batterie de ton portable dans les égouts.

Il ne reste plus que toi et ton ami dans un monde vide, silencieux.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

04:19

Mains levées, tu attends que le Tatoué descende dans l'égout.

Mais il n'en fait rien : il laisse la trappe ouverte et se précipite sur l'établi, pour y récupérer un marteau.

– Qu'est-ce que vous…

Sans te laisser terminer ta phrase, il le balance dans ta direction.

Tu baisses la tête pour l'esquiver – il passe à quelques centimètres de ton cuir chevelu.

Tu dois prendre la fuite, mais tu ne vois nulle part où aller. D'un côté, il y a le braqueur ; de l'autre, l'établi.

– Je me rends ! lui lances-tu, tout en levant les bras. Vous avez gagné !

Après un long moment, il abaisse son arme improvisée.

Tu relâches lentement tout l'air que contenaient tes poumons.

Le Tatoué repère alors quelque chose sur l'établi qui se trouve dans ton dos – quelque chose qui le terrifie *visiblement*.

– Non, chuchote-t-il. *Non !*

Tu te tournes vers ce qu'il regarde, mais n'y vois rien d'effrayant. S'y trouve juste le portable que tu as aperçu un peu plus tôt.

Le Tatoué plonge dans l'égout par la trappe. Pas pour s'attaquer à Kyle, mais bien pour prendre ses jambes à son cou !

Tu te souviens alors de ce qu'Alhamed t'a dit à propos de l'appareil que les braqueurs fabriquaient. L'appareil qu'ils comptaient mettre en route sitôt qu'il serait prêt.

Le portable se met à sonner.

Tu fais volte-face pour…

Boum ! L'onde de choc qui se propage depuis l'endroit où se trouvait le téléphone te réduit en poussière.

PERDU.

Retourne à la page 33 pour retenter ta chance !

15:15

Le téléphone se met à sonner – sa sonnerie t'évoque un vieux jeu vidéo.

– À toi de jouer, te lance la Balafrée en te désignant l'appareil.

Tu hésites.

– Vous n'avez pas besoin de faire du mal à qui que ce soit, plaides-tu. La police accédera à toutes vos exigences, c'est certain.

Elle agite le pistolet laser dans ta direction. C'est à se demander si elle connaît un autre moyen de résoudre les conflits.

– Réponds *tout de suite*.

Tu ramasses l'appareil.

– Allô ?

– Salut. Je m'appelle Jess. À qui ai-je l'honneur de parler ?

Sa voix ne sonne pas comme celle d'une policière. Tu lui donnes ton nom.

– D'accord, fait-elle. Avant tout, est-ce que tu vas bien ? Aucune blessure ?

– Non.

– Et les autres personnes présentes dans le bâtiment ? (Elle s'exprime avec la plus grande prudence.) Personne n'a besoin d'une assistance médicale ?

– Je ne crois pas.

La Balafrée commence à s'impatienter :

– Le code, te lance-t-elle. *Maintenant*.

– On a besoin du code pour déverrouiller la chambre forte, dis-tu à ton interlocutrice.

– Nous avons des otages, ajoute la braqueuse.

– Elle a des otages, répètes-tu.

– Qui « elle » ? s'enquiert Jess. Je ferais peut-être mieux de lui parler directement.

Tu te tournes vers la Balafrée, qui secoue la tête.

– Non, réponds-tu. Pardon.

– Il faut vraiment que je parle au chef du gang, poursuit ton

interlocutrice. Sans quoi je ne pourrai rien faire pour vous.

Si tu lui dis que tu fais partie des otages et que les braqueurs refusent de lui parler, rends-toi à la page 108.

Si tu préfères te faire passer pour un des membres de leur bande, va à la page 101.

10:41

La Balafrée te repousse dès que tu as fini de taper le code.

– Ne touche pas à ça, te dit-elle. Tu n'imagines pas à quel point c'est dangereux.

– J'y jetais juste un coup d'œil.

Sur l'écran est apparue une barre de progression. Qui a déjà atteint 2 %.

Une nouvelle explosion ébranle alors le bâtiment. Le bruit vient de l'autre côté, cette fois – à croire que la banque subit des assauts de toutes parts. Avec un peu de chance, la police est en train de porter secours aux autres otages.

– On ne peut pas attendre plus longtemps ! s'écrie M. Chevalière.

– Active les nanorobots ! ordonne la Balafrée. Lance la fabrication de l'appareil !

Si, pour toi, c'est juste du charabia, M. Chevalière semble comprendre de quoi elle parle. Il se précipite sur la boîte et commence à pianoter sur le clavier numérique.

Quoi qu'il essaie de faire, ça ne fonctionne pas. Il a l'air de plus en plus paniqué.

– Ils ne répondent pas !

– Quoi ? (La Balafrée fait volte-face.) Comment ça ?

– On dirait qu'ils fabriquent *déjà* quelque chose !

– Eh bien, interromps le processus !

M. Chevalière continue à taper. Des bruits de bottes résonnent dans tout l'immeuble. La police arrive.

La Balafrée se tourne vers toi.

– Qu'est-ce que tu as fait ? hurle-t-elle d'une voix rageuse.

Tu feins l'innocence.

Elle te saisit le bras et te pousse contre le mur.

– Réponds ! postillonne-t-elle.

Si tu le lui expliques, rends-toi à la page 83.

Si tu préfères tenter de te libérer, pour essayer de te réfugier dans la chambre forte, va à la page 85.

05:09

– Qu’est-ce que c’était ? s’enquiert la Balafrée.

M. Chevalière hausse les épaules. Le Tatoué se borne à fixer la boîte.

Ça recommence : *poum, poum*.

Il y a quelque chose à l’intérieur. Mais *quoi* ?

– Qu’est-ce que tu as fait ? te redemande-t-elle.

Le couvercle de la boîte s’ouvre d’un coup derrière toi. Des doigts en sortent, s’accrochent à son rebord…

La Balafrée se tourne vers la boîte au moment précis où un visage en émerge.

Le *tien*. Aussi incroyable que cela puisse paraître, c’est *toi* qui te trouves à l’intérieur.

Tu te mets à hurler – impossible de te retenir. Voir ton propre reflet – sauf qu’il ne s’agit *pas* d’un reflet, mais d’un véritable *être humain*, d’un clone invraisemblable – te vrille littéralement le cerveau. Cette personne a tes yeux, ta bouche, tes cheveux. Tu ne saurais dire comment, mais le simple fait de taper ton nom a lancé la fabrication d’une copie parfaite de toi-même.

Ton double ne crie pas moins que toi. Le regard de la Balafrée ne cesse de passer de ton double à toi. Puis elle lève son pistolet vers ton double.

Si tu alertes ton autre toi-même sur ce danger imminent, rends-toi à la page 84.

Si tu essaies de t’emparer de l’arme, va à la page 87.

07:36

– Si vous me faites du mal, vous n'arriverez jamais à l'ouvrir.

Les dents de la Balafrée se mettent à grincer.

– J'ai enregistré un mot de passe, poursuis-tu. Vous ne pouvez rien faire sans mon aide.

Elle se tourne vers M. Chevalière.

– C'est la vérité ?

– Non, lui répond-il. Je peux l'ouvrir tout seul. On a juste à attendre la fin du processus.

– Ça va prendre combien de temps ? s'enquiert-elle.

– Deux minutes maxi.

Elle te jette un coup d'œil.

– Tu vois la moindre raison de ne pas lui régler son compte ?

M. Chevalière te regarde en se mordant la lèvre.

Si c'est ton nom que tu as tapé, rends-toi à la page 92.
Si tu as choisi un autre mot de passe, va à la page 96.

– Attention ! lui hurles-tu. Baisse-toi !

Trop tard. Un rayon laser vient frapper ton clone, qui s'écroule derrière la boîte.

– *Non !* t'écries-tu.

– Il faut qu'on file, lance la Balafrée aux autres braqueurs. Prenez des nanorobots et tirons-nous d'ici.

Le Tatoué sort un thermos d'une poche, qu'il plonge dans la boîte.

– Et l'otage ? s'enquiert M. Chevalière.

Tu te précipites vers la sortie…

… mais il te fait un croche-pied.

Tu t'affales sur le sol en béton, à moitié groggy.

– Pas de témoin, déclare la Balafrée.

Quelque chose te frappe à la tête, et le monde entier s'assombrit.

PERDU.

Rends-toi à la page 179 pour retenter ta chance !

07:36

Tu t'efforces d'échapper à la Balafrée pour pouvoir sortir de la salle des coffres, mais elle s'avère trop forte pour toi. Une troisième explosion ébranle le bâtiment. Déséquilibrée, la braqueuse relâche un instant sa prise, ce dont tu profites pour te libérer et filer immédiatement en direction de la porte. M. Chevalière tente alors de te plaquer au sol ; il rate son coup – son corps s'écrase littéralement sur le béton.

Un rayon laser passe juste devant toi.

La Balafrée essaie de te faire frire, mais c'est comme si soudain elle ne savait plus viser. Tu as presque atteint la porte qui donne sur la partie principale de la banque.

Tu vas y arriver…

Mais une énorme main – celle du Tatoué – te saisit par le col. Il est incroyablement fort.

– Non ! hurles-tu. Lâchez-moi !

Tu pourrais aussi bien supplier un robot. Malgré tes ruades et tes contorsions, il te ramène à la chambre forte en te traînant au sol.

C'est alors que tu entends un bruit à l'intérieur de la boîte.

Si tu as tapé ton nom, va à la page 81.
Si tu as tapé RHINOCÉROS, va à la page 93.
Si tu as tapé RUCHE, va à la page 89.

02:50

Tu attrapes juste à temps l'arme de la Balafrée. Le rayon laser loupe ton clone et va creuser une ligne presque rectiligne dans le mur de béton.

Mais le canon du pistolet laser te brûle la main, ne te laissant d'autre choix que de le lâcher.

La Balafrée appuie une nouvelle fois sur la détente, mais l'arme demeure inerte.

Sa batterie est à plat.

La braqueuse lève un poing…

… mais ton clone se jette alors sur elle pour la plaquer à terre.

Ignorant que l'arme laser est vide, il s'efforce de la récupérer. La Balafrée saisit l'occasion pour le faire basculer par-dessus elle et le clouer au sol…

Mais une douzaine de policiers déferlent alors à l'intérieur de la chambre forte. *Enfin !* Dans un concert de hurlements, deux d'entre eux forcent la Balafrée à lâcher ton clone, avant de la menotter. Les autres se jettent sur ses deux comparses, qui ne leur opposent quasiment aucune résistance, toujours hébétés qu'ils sont, d'avoir vu une copie de toi-même s'extraire de la boîte.

La Balafrée s'agite en tous sens comme une anguille, mais les agents qui la maintiennent sont plus forts qu'elle.

Tu tends une main à ton clone pour l'aider à se relever. Vous vous fixez du regard pendant ce qui te semble être une éternité.

– Qu'est-ce qu'on fait, maintenant ? lâchez-vous en même temps.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

05:09

Un bourdonnement sinistre émane de la boîte – comme si une énorme puissance électrique la parcourait.

– Qu'est-ce qui se passe ? demande la Balafrée à M. Chevalière. C'est réparé ?

– Je n'en sais rien.

Il se penche au-dessus de la boîte.

La barre de progression atteint alors 100 %.

Et le couvercle s'ouvre d'un coup, en émettant une sonnerie qui te rappelle le minuteur d'un four. De l'endroit où tu te tiens, ce qui se trouve à l'intérieur t'est invisible – contrairement au visage des braqueurs… Ils s'empressent de reculer, manifestement sous le choc.

Un nuage doré et scintillant s'élève de la boîte. Le bourdonnement gagne en intensité, et tu comprends alors qu'il n'est pas d'origine électrique. Ce sont des millions d'abeilles qui le produisent.

Tu ne saurais dire comment, mais quand tu as tapé le mot « ruche » sur le clavier numérique, la boîte a commencé à fabriquer une *vraie* ruche, et à la remplir d'abeilles véritables ! Tu n'en crois pas tes yeux – on dirait un tour de magie –, mais les faits sont *là*, devant toi.

– Débarrassez-moi de ça ! s'exclame M. Chevalière.

Il se gifle les bras comme s'ils avaient pris feu.

– Arrête ! lui hurle la Balafrée. Ça les énerve !

Mais il ne l'écoute pas : il continue à se débattre comme un dément. Des dizaines de boutons rouges commencent à lui recouvrir le visage, et ses mains se mettent à enfler comme des éponges écarlates.

C'est à présent au tour de la Balafrée de subir les assauts des abeilles. Tu te souviens d'avoir lu quelque part que leur dard libérait des phéromones incitant leurs congénères à passer elles aussi à l'attaque. Les abeilles se mettent à la piquer au cou et aux bras. Sans cesser de crier, la braqueuse commence littéralement à s'arracher les cheveux pour essayer de déloger les insectes de son crâne, mais il y en a trop, *beaucoup* trop.

Et il n'arrête pas d'en sortir de la boîte ouverte. L'essaim se dirige à

présent vers vous !

Tu profites de la stupéfaction du Tatoué pour te libérer de sa prise et retourner en hâte dans la salle des coffres. Il te prend aussitôt en chasse – à moins qu'il n'essaie simplement de fuir les abeilles. Leur bourdonnement est devenu littéralement assourdissant.

L'une d'elles atterrit alors sur tes cheveux. Sans t'arrêter de courir, tu t'efforces de l'en chasser, mais une autre ne tarde pas à la rejoindre. Une vive douleur envahit presque aussitôt ton oreille, qui s'échauffe en un clin d'œil.

– Aïe !

Tu continues à courir, en proie à une panique croissante. Un nouveau dard te perce la nuque. Les abeilles ont remonté les manches de ta chemise, tu en as à présent à l'intérieur de tes vêtements !

La douleur est insupportable. Tu as la tête qui tourne.

– Au secours ! t'écries-tu, sans vraiment savoir à qui tu t'adresses.

Tes paroles ont-elles réellement franchi tes lèvres ? Tes paupières commencent à enfler, te rendant progressivement aveugle.

Tu heurtes finalement le sol.

Un ultime bruit emplit alors tes oreilles : un véritable concert de bourdonnements.

PERDU.

Va à la page 179 pour retenter ta chance.

06:05

— Non, pas la moindre, finit par lui répondre M. Chevalière.

– Attendez ! interviens-tu. Il ment. Je *peux* l'ouvrir !

– Non, insiste-t-il. On ne peut rien faire d'autre qu'attendre la fin de l'opération.

La Balafrée pointe sur toi son pistolet laser.

– Non ! hurles-tu. Arrêtez !

Elle appuie sur la gâchette.

Un flash de lumière t'aveugle, puis le monde entier disparaît.

Rends-toi à la page 97.

05:09

Un grognement terrifiant vous parvient de l'intérieur de la boîte. Puis tu entends quelque chose se casser dedans – ça t'évoque les grincements d'un navire, ou les craquements d'une couche de glace.

La boîte explose d'un coup, comme un œuf dans un four à micro-ondes, projetant des pièces métalliques acérées un peu partout dans la pièce.

Là où elle était une seconde plus tôt se trouve à présent un rhinocéros.

Tu manques de tomber à la renverse. C'est tout simplement *impossible*.

L'animal, d'une taille déjà colossale, ne cesse de grossir devant tes yeux, sa tête tannée braquée dans ta direction. D'énormes pattes foulent les restes de la boîte fracassée. Son immense corne oscille de droite à gauche, comme si elle hésitait sur la personne à embrocher en premier.

Tu comprends enfin – trop tard – à quoi servait cette boîte : à fabriquer *absolument* n'importe quoi. Les braqueurs voulaient l'utiliser pour concevoir ce qu'ils appelaient une « bombe téléphonique ». Mais c'est le mot « rhinocéros » que tu as tapé sur le clavier numérique…

La bête gigantesque se met à gronder, furieuse de se découvrir prisonnière de cette pièce. Elle se tourne face à toi, abaisse la tête et s'élance dans ta direction.

Il t'est impossible de t'écarter – le Tatoué te tient toujours par ta chemise. Tu hurles alors qu'une tonne de chair animale te charge, corne mortelle en avant.

La Balafrée fait alors feu avec son pistolet laser.

Elle n'essayait probablement pas de te sauver. Le rhinocéros lui barrant l'accès à la porte de la chambre forte, sans doute voulait-elle le blesser, afin de pouvoir prendre la fuite. Mais en labourant la peau épaisse du monstre, le rayon laser lui a fait changer de cible : c'est à présent *la braqueuse* qu'il charge, dans un rugissement assourdissant !

Incapable d'assister à pareil spectacle, tu te couvres les yeux de tes mains. Un terrible fracas parvient à tes oreilles, suivi d'un bruit de sabots qui s'éloignent.

Une pluie de poussière s'abat sur ta tête. Entre deux quintes de toux, tu te

décides à rouvrir les yeux. La moitié d'un mur a disparu. Une brise fraîche pénètre à l'intérieur de la pièce par cette ouverture fortuite. La Balafrée et le rhinocéros se sont volatilisés.

Le Tatoué, complètement abasourdi, lâche enfin ta chemise. Tu en perds presque l'équilibre, comme si tes jambes avaient oublié comment te soutenir.

Le bruit de sirènes qui te vrille à présent les tympans couvre le lointain fracas des sabots de l'animal.

– Il faut y aller, lance M. Chevalière au Tatoué. Allez, mec ! Filons d'ici !

Il décampe par le trou creusé dans le mur… pour se faire aussitôt intercepter par un agent des forces spéciales. Dans une cohue indescriptible, des policiers envahissent alors la pièce, qu'ils balaient intégralement de leurs lampes torches, et se mettent à hurler des ordres. Deux d'entre eux attrapent le Tatoué et le plaquent au sol.

Un agent s'approche ensuite de toi en te tendant une main gantée.

– Ça va ? te demande-t-il.

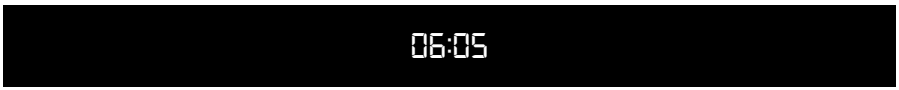
Tu te bornes à fixer le trou dans le mur.

– Qu'est-ce qui s'est passé, ici ? poursuit-il.

– Je n'en ai aucune idée, réponds-tu.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !



— J'en doute, finit par dire M. Chevalière. Mais c'est à toi de décider.

La Balafrée réfléchit un moment. Tu te demandes ce qui se trame derrière ces yeux mauvais.

Elle pointe sur toi le pistolet laser.

– Non ! t'écries-tu. Il ne peut pas l'ouvrir ! Moi si ! J'ai enregistré un mot de passe !

Malgré cet argument, elle appuie sur la détente.

L'univers s'obscurcit.

PERDU.

Va à la page 179 pour retenter ta chance.

05:40

Tu te réveilles dans une obscurité absolue. Tu reposes sur une espèce de dalle glacée. L'écho de ton souffle se réverbère un peu partout autour de toi, pour te revenir immédiatement aux oreilles. Tu dois te trouver dans un espace minuscule…

Un cercueil. Pourtant, tu es en *vie* ! Qui a pu croire l'inverse – et *pourquoi* ?

Tu étouffes un hurlement, qui ne ferait que consommer inutilement de l'oxygène. Peut-être ne te trouves-tu pas très loin de la surface ? Peut-être parviendras-tu à te creuser un chemin jusqu'à l'air libre ?

Tu te découvres incapable de lever les genoux. Les parois t'enserrent littéralement les épaules. Mais rien ne t'empêche de pousser de la main le couvercle…

… qui s'ouvre aussitôt, sur une pièce baignée d'une lumière fluorescente. Ce n'était donc pas un cercueil, mais la *boîte* – celle avec le clavier numérique sur lequel tu as tapé ton nom. Tu te trouves toujours dans la chambre forte !

Complètement groggy, tu t'en extrais tant bien que mal. Aucun signe nulle part des braqueurs, mais il y a un corps par terre.

Le tien.

Tes genoux faiblissent. Tu te sens sur le point de vomir.

Tu comprends qu'il ne s'agit pas d'une copie. C'est *toi*, la copie. Tu ne saurais dire comment, mais la boîte a commencé à fabriquer un clone de ta personne lorsque tu as tapé ton nom. Après quoi les braqueurs ont tué la version originale.

Des voix te parviennent de l'extérieur de la chambre forte. Celles des malfrats, qui discutent de la suite des événements.

Une incoercible fureur t'envahit aussitôt.

L'arme potentielle la plus proche s'avère être un extincteur. Tu l'arraches littéralement du mur et sens à peine son poids alors que tu le sors de la chambre forte.

Les trois braqueurs se tiennent en cercle dans l'espace réservé au

personnel et évoquent le cordon de police. M. Chevalière semble avoir quelques idées pour le briser.

La Balafrée est la première à remarquer ta présence. Son visage blêmit aussitôt.

– Que… murmure-t-elle. Comment…

Elle te prend sans doute pour un fantôme – *et elle n'a pas tort*, dans un sens.

Ses comparses se tournent alors vers toi. Le Tatoué se met aussitôt à hurler comme un gamin. Tu soulèves l'extincteur, dans l'intention de le lancer de toutes tes forces.

M. Chevalière tire le pistolet laser de la ceinture de la Balafrée et fait feu. Il te loupe, l'éclair d'énergie pure perforant l'extincteur. Un nuage de gaz grisâtre commence aussitôt à s'échapper du trou.

Tu lances ton arme improvisée dans la brume, apparemment sans toucher qui que ce soit : seul un bruit métallique te parvient aux oreilles lorsqu'elle percute le sol.

Toujours ivre de rage, tu te rues vers l'endroit où se trouvaient les malfrats, en frappant l'air des bras, sans succès. Ils ont dû se réfugier dans l'espace clients de la banque.

Tu parviens enfin à sortir de la salle réservée au personnel. Les braqueurs, terrifiés, s'acharnent vainement sur le volet de la porte d'entrée – ils veulent à tout prix s'échapper !

– Salut, susurres-tu.

Ils font aussitôt volte-face, pour te découvrir là, à quelques mètres à peine d'eux, les bras ballants. M. Chevalière se met à hurler, et ses deux comparses à griffer la porte de leurs ongles.

Tel un fantôme, tes chevilles invisibles, tu commences à fendre la brume dans leur direction.

La Balafrée parvient finalement à déverrouiller le volet. Dès que le Tatoué l'a soulevé, tes ravisseurs s'empressent de traverser le hall d'entrée, pour émerger dans la lumière de l'aube. La rue est envahie de policiers.

Espérant simplement échapper au spectre vengeur qui les suit, les malfrats se rendent immédiatement. Les mains en l'air, ils se précipitent vers les voitures de police.

– Évacuez-nous vite ! hurle M. Chevalière.

Debout devant l'entrée, tu regardes la police emmener les braqueurs.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

11:05

– C'est *moi* qui suis aux commandes, répliques-tu, en t'efforçant de rendre ta voix plus grave. Et, au risque de me répéter, on *veut* le code. Pas plus tard. Tout de suite.

La Balafrée n'a pas l'air d'en croire ses oreilles. M. Chevalière, dans son dos, retient non sans mal un fou rire. Ta petite saillie n'a sans doute rien fait pour t'extraire du pétrin dans lequel tu te trouves…

– D'accord, répond Jess. C'est de l'ordre du possible. Mais je dois d'abord être sûre qu'il n'est rien arrivé aux otages.

– Tout le monde va bien, lui assures-tu.

– Il me faut une preuve. Envoyez l'un d'eux à la porte d'entrée, pour qu'on puisse le lui demander directement.

La Balafrée secoue la tête.

– On n'a pas le temps pour ça, reprends-tu. Contentez-vous de nous donner le code, et on se tirera fissa d'ici. Sans faire de mal à personne.

Tu regardais la Balafrée en prononçant ces mots. Elle-même semble se demander qui donne les ordres, à présent…

– J'ai une employée de la banque devant moi, t'explique Jess. C'est son jour de congé. D'après elle, le code serait écrit sur un Post-it collé sur la table qui se trouve devant la chambre forte.

Tu vérifies ses dires. Il y en a bel et bien un. Tu l'indiques d'un geste à la Balafrée, qui se rue sur la porte de la salle des coffres sitôt après s'être emparée du code.

– Maintenant que vous avez ce que vous voulez, poursuit Jess, vous pouvez relâcher les otages.

La porte de la chambre forte est grande ouverte, à présent. M. Chevalière se précipite à l'intérieur en compagnie du Tatoué.

– Bien sûr, lui réponds-tu.

Mais la Balafrée se remet à secouer la tête.

– Enfin, non, te reprends-tu. Pas encore. Mais bientôt.

Les deux hommes sortent de la chambre forte en traînant une boîte métallique de la taille d'un bureau.

– Notre véhicule arrive, chuchote la Balafrée. Un fourgon noir. Il faut que la police le laisse passer.

– Vous allez laisser un fourgon noir traverser le cordon de sécurité, reprends-tu. On va monter dedans et partir. *Ensuite* seulement, vous pourrez venir récupérer les otages.

– Sauf un, te corrige la Balafrée en te désignant du doigt.

À ton grand dam, tu comprends qu'ils comptent t'emmener.

– Ne tirez pas sur le fourgon, dis-tu à Jess. Il y aura un otage à l'intérieur.

La Balafrée te mime le geste de raccrocher. Tu remets le téléphone sur son support.

– Bon boulot, « boss », te lance-t-elle. Allons-y.

Tu la suis dans l'espace clients de la banque. Derrière vous, ses deux comparses sortent la boîte de la chambre forte.

T'empares-tu au passage d'une liasse de billets, ou décides-tu de ne pas y toucher ? Fais ton choix, puis va à la page 111…

À moins que tu ne préfères retourner t'enfermer dans la chambre forte, à l'abri des braqueurs, auquel cas rends-toi à la page 116.

04:21

Tu te jettes littéralement sur la boîte en acier. Le clavier numérique ne semble pas comporter de bouton d'annulation. Son écran affiche une barre de progression, qui indique 11 %.

12 %… 13 %… 14 %.

Tu en soulèves le couvercle, qui n'est pas verrouillé. Les nanorobots restent invisibles à l'intérieur, mais tu peux voir ce qu'ils *fabriquent*. Tu t'attendais à y trouver des fils, une minuterie, voire un bon gros interrupteur. Au lieu de quoi tu n'y découvres qu'une espèce de matière grisâtre, qui ne cesse de grossir sous tes yeux. Impossible de désamorcer un truc pareil : il ne comporte pas de fusibles !

Trop tard pour fuir.

D'un regard éperdu, tu fais le tour de la pièce. Le ninja a disparu. Si tu asperges d'eau cette masse informe, ça empêchera peut-être les nanorobots de l'enflammer. Mais tu ne vois pas de seau autour de toi, aucun robinet, pas la moindre bouteille…

Tu observes la chambre forte. D'épais murs en béton. Une solide porte en acier. Peut-être n'as-tu pas besoin d'empêcher la boîte d'exploser. La remettre dans la chambre suffirait peut-être à te tirer d'affaire.

Tant bien que mal, tu ramènes la boîte dans la salle des coffres. Son poids déjà tout sauf négligeable semble s'accroître à mesure que les nanorobots fabriquent davantage de matière explosive – tu ne sais trop comment, car il leur faut bien la produire *à partir* de quelque chose !

Après quoi tu t'empresses de ressortir, pour aussitôt refermer derrière toi l'énorme porte d'acier, t'efforçant d'ignorer la sensation de brûlure qui parcourt tes bras fatigués. Ses serrures s'enclenchent automatiquement.

Tu traverses en courant la salle du personnel, puis l'espace clients – sans voir nulle part le moindre otage. Quelqu'un a déverrouillé les volets des portes d'entrée – peut-être le ninja, ou la Balafrée dans sa fuite.

Tu peux presque *sentir* le magma explosif grossir derrière toi dans la chambre forte, prêt à tout faire sauter.

Un chaos indescriptible règne dans la rue. Des policiers courent dans tous

les sens. Des journalistes et des cameramen jouent des coudes pour franchir le cordon de sécurité mis en place autour de la banque. Les autres otages, enveloppés dans des couvertures, se sont regroupés à proximité des ambulances. La Balafrée, affalée par terre, hurle à pleins poumons – le ninja est en train de lui attacher les poignets avec de la colle.

– Fuyez ! t'écries-tu. Il y a une…

BOUM !

L'onde de choc qui se déploie depuis la banque te fait presque décoller du sol. Une pluie de verre brisé s'abat ensuite sur la rue. Le béton crépite comme des feux d'artifice. Et puis c'est tout le bâtiment qui s'écroule sur lui-même, comme un gâteau à moitié cuit. Un nuage de poussière envahit aussitôt les environs, réduisant à zéro toute visibilité.

Un silence de mort pèse un instant sur la scène. Entre deux quintes de toux, tu palpes ton corps pour vérifier que rien n'y manque. Non, rien de cassé non plus. Et du peu que tu en vois, personne autour de toi n'a l'air d'avoir été touché – plus de peur que de mal, comme on dit. La chambre forte a contenu l'explosion.

– Kyle ! hurles-tu.

– Ici ! te répond une voix au loin.

Ton ami est recouvert d'une telle couche de poussière qu'il ressemble à une photo en noir et blanc. Tu te précipites sur lui pour le serrer dans tes bras.

– Qu'est-ce qui t'est arrivé ? te demande-t-il.

– C'est une longue histoire, réponds-tu.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

11:05

— Je fais partie des otages, lui expliques-tu. Je ne peux pas les forcer à vous parler.

Sans que tu comprennes pourquoi, son ton se fait aussitôt moins apaisant.

– D'accord. Mais j'imagine qu'ils peuvent entendre tout ce qu'on se dit, n'est-ce pas ?

Tu te tournes vers la Balafrée, attendant qu'elle t'autorise à le lui confirmer, mais Jess continue à parler :

– Que tous les otages se tiennent tranquilles. N'essayez pas d'intervenir. On ne va pas tarder à vous tirer d'affaire.

Les braqueurs ne semblent guère désireux de négocier. Tu te demandes comment Jess compte s'y prendre pour résoudre cette « affaire »…

– Le code, te dit la Balafrée.

– Ils veulent le code de la chambre forte, répètes-tu dans le combiné.

– Des employés de la banque nous ont appelés depuis la chambre de sécurité, t'explique Jess. D'après eux, il serait écrit sur un Post-it collé sur la table qui se trouve devant la chambre forte.

Tu la balaies du regard. Oui, il y en a bel et bien un dessus. Comment as-tu fait pour le louper ?

La Balafrée l'a déjà repéré.

– Parfait, dit-elle. On n'a besoin de rien d'autre. Raccroche.

Tu renâcles à lui obéir. Jess est le seul fil qui te relie à la sécurité du monde extérieur.

– *Tout de suite*, insiste-t-elle.

Jess s'adresse alors à quelqu'un qui se trouve à côté d'elle, d'une voix étouffée, parfaitement calme :

– Envoyez le ninja à l'intérieur.

Tu raccroches, en te demandant ce qu'elle a bien pu vouloir dire par là.

M. Chevalière et le Tatoué, qui ont ouvert la porte de la chambre forte, sont en train d'en sortir une grosse boîte métallique en la traînant derrière eux.

– Faites attention, avec ça, leur lance la Balafrée. Il faut impérativement qu'elle soit en parfait état de fonctionnement.

Un bruit sourd vous parvient alors aux oreilles.

– Qu'est-ce que je viens de dire ? lance-t-elle d'un ton sec.

– On n'a rien fait ! s'exclame M. Chevalière.

Tout le monde se tourne vers toi. Tu lèves les mains.

– Moi non plus !

Les malfrats se mettent à parcourir la pièce du regard, à la recherche de ce qui a bien pu produire ce bruit mystérieux. Tu remarques alors une grosse goutte d'eau par terre. Après l'avoir étalée du pied, tu lèves les yeux…

… et découvres un homme accroché au plafond.

Enfin, tu *crois* qu'il s'agit d'un homme. À l'exception de ses yeux, ses vêtements bouffants lui couvrent l'intégralité du corps. Le tissu brillant, qui devrait le faire ressortir, le rend au contraire pratiquement invisible – juste un scintillement dans l'air. Il te fixe du regard.

Ton attention se reporte sur les braqueurs. Ils n'ont pas encore remarqué l'homme, mais ça ne saurait tarder. Il faut que tu fasses diversion.

Si tu les interroges sur le contenu de la boîte, rends-toi à la page 120.

Si tu leur demandes de te ramener là où se trouvent les autres otages, va à la page 128.

09:12

Tu suis les malfrats dans la salle d'attente. Les otages, toujours blottis contre le mur, n'ont pas bougé d'un pouce. Kyle te jette un regard effrayé quand tu passes devant lui.

– Tout va bien, lui dis-tu. La police va bientôt arriver.

– Fermez-la, vous lance la Balafrée d'un ton sec.

Après avoir traîné la boîte dans l'espèce de sas, ses deux comparses vont se poster devant le volet de la porte d'entrée.

La ville semble anormalement calme à l'extérieur. La police a dû évacuer la zone.

– Où est Omar ? s'enquiert le Tatoué. Il lui faut combien de temps pour saboter un climatiseur ?

Tu avais complètement oublié le quatrième braqueur – le type en salopette, avec une dent en argent. Où était-il passé tout ce temps ?

– Laisse tomber, lui dit la Balafrée. S'il n'est pas revenu à l'arrivée du fourgon, on l'abandonne ici.

– Il peut nous identifier.

– Ça n'aura bientôt plus aucune importance.

Tu entends des pneus hurler à l'extérieur.

– Voilà notre chauffeur, annonce la Balafrée.

Elle déverrouille la porte.

Va à la page suivante.

08:29

C'est le même fourgon que celui que tu as vu moins d'une demi-heure plus tôt – une vie entière te semble pourtant s'être écoulée depuis. Sa porte latérale est ouverte. Le conducteur se dissimule dans la pénombre de son habitacle.

Une véritable armée d'agents de police vous entoure, mais tous gardent leurs distances – comme si vous étiez atteints de quelque maladie contagieuse. Ils restent postés derrière leurs voitures, ou à l'entrée des ruelles environnantes. Des silhouettes – peut-être des tireurs embusqués – surplombent les toits des bâtiments alentour. Même le Tatoué et M. Chevalière, occupés à charger la boîte dans le fourgon, paraissent nerveux.

Contrairement à la Balafrée, qui parcourt tranquillement les parages du regard.

– Bien, dit-elle. Tout le monde à bord.

Une odeur de nettoyant pour vitres t'envahit les narines dès que tu grimpes dans le fourgon. Le conducteur est un type bedonnant, affublé d'une énorme moustache et de pattes hirsutes.

Les braqueurs s'installent sur la boîte à l'arrière. La Balafrée t'ordonne de t'asseoir devant, à côté du conducteur, de manière à pouvoir garder un œil sur toi. Tu attaches ta ceinture.

La Balafrée referme la portière.

– Tirons-nous, lance-t-elle au chauffeur.

Le véhicule franchit le cordon de sécurité, puis file en direction du périphérique.

– Où allez-vous me déposer ? t'enquiers-tu.

Personne ne te répond. Le fourgon emprunte une petite route, puis s'engage sur un pont qui traverse le fleuve.

Pour l'instant, ils ne peuvent pas se permettre de t'éliminer. Les flics sont encore tout près, et seule ta présence les empêche d'attaquer le fourgon. Dès que les malfrats les auront semés, ils n'auront plus besoin de toi. Mais vont-ils pour autant te relâcher ?

Tu n'auras peut-être pas d'autre chance de leur échapper. Le fourgon n'a pas encore pris beaucoup de vitesse – un accident ne te serait probablement pas fatal…

Si tu te jettes sur le volant pour tenter d'emboutir un lampadaire avec le fourgon, rends-toi à la page 118.

Si tu leur demandes d'arrêter le véhicule pour que tu puisses sortir vomir, va à la page 123.

09:12

Profitant de la distraction des braqueurs, tu t'empresses de retourner vers la chambre forte et t'emploies à refermer la porte d'acier sitôt à l'intérieur. Elle pèse une tonne, mais ses gonds s'avèrent assez huilés pour que tu réussisses à la repousser dans son encadrement. Son verrouillage automatique s'enclenche immédiatement.

Tu te frictionnes nerveusement les mains. La chambre forte semble hermétique, et tu ne saurais dire quelle quantité d'oxygène elle contient – dans le meilleur des cas, suffisamment pour te permettre de tenir jusqu'à l'arrivée de la police.

Un son ténu te parvient aux oreilles. Une espèce de grattement rythmé. D'un regard, tu fais le tour de la chambre forte. Rien. Ça doit venir de l'extérieur.

La porte émet un bruit métallique. Quelqu'un l'a déverrouillée de l'autre côté.

Tu recules d'un pas ; les trois braqueurs apparaissent devant toi. Les yeux de la Balafrée brillent d'amusement. Ses deux comparses ont plutôt l'air contrariés.

– Tu nous as donné le code, te dit M. Chevalière. Tu t'en souviens ?

– Ma foi, un otage stupide est un otage en sécurité. (La Balafrée pointe vers toi le pistolet laser.) Allez, viens.

Tu les suis humblement hors de la chambre forte.

Rends-toi à la page 113.

05:16

Tu déboucles lentement ta ceinture, pour éviter que les braqueurs ne remarquent quoi que ce soit, mais la Balafrée l'entend néanmoins cliqueter.

– C'était quoi, *ça* ?

Elle commence à se tourner vers toi.

Sans lui laisser le temps de réagir, tu bondis en avant pour agripper le volant.

Dans un juron, le chauffeur te repousse sans ménagement. Tu retombes lourdement sur ton siège, le souffle coupé.

Il fait un écart juste avant que le fourgon ne percute le lampadaire. Un concert de klaxons accueille son retour impromptu dans la circulation.

– Attention ! hurle la Balafrée.

Votre véhicule a viré trop large. Il fonce sur la barrière en béton censée empêcher les véhicules de tomber dans le fleuve en contrebas.

Tu t'accroches au tableau de bord.

Le fourgon se fracasse contre la barrière, au grand dam de la bande. Le béton se lézarde, mais ne s'écroule pas.

– Espèce de… commence la Balafrée.

Mais elle ne termine pas sa phrase, car une voiture vient d'emboutir l'arrière de votre camionnette. Le béton vole en éclats, cette fois. Plus rien désormais n'empêche le fourgon de tomber du pont, ce qu'il fait, et de plus en plus vite ! C'est comme si soudain toute gravité avait disparu : le monde se met à tournoyer devant tes yeux…

Vous êtes précipités vers les eaux sombres ; c'est la dernière chose que tu vois.

PERDU.

Pour retenter ta chance, retourne à la page 101.

07:42

– Qu'est-ce qu'il y a, là-dedans ? t'enquiers-tu.

– La fin du monde, te répond M. Chevalière, qui, avec l'aide du Tatoué, traîne la boîte dans la salle du personnel.

La Balafrée le fait taire d'un regard noir.

– Notre fourgon devrait arriver sous peu. Sortez ça d'ici.

Tu risques un nouveau coup d'œil vers le plafond – mais l'inconnu en tenue brillante s'est volatilisé.

Ding ! Le bruit d'une pièce de monnaie lancée contre un mur résonne tout à coup. Tout le monde se tourne vers l'endroit d'où le son vous est parvenu. Sans rien y voir.

– C'était *quoi*, ça ? s'enquiert M. Chevalière.

La Balafrée le regarde, puis :

– Où est Alex ?

Tu regardes autour de toi. Le Tatoué a disparu. Tu ne l'as pas entendu partir et tu ne l'as quitté qu'une seconde des yeux.

La Balafrée se tourne vers la porte ouverte, qui donne sur l'espace clientèle de la banque.

– *Alex ?* hurle-t-elle.

Silence.

– Où est-ce qu'il…

Elle s'aperçoit alors que M. Chevalière a disparu lui aussi. Il ne reste à présent plus que vous deux dans la salle du personnel.

Prenant enfin conscience d'être attaquée, elle t'attrape par le col.

– Montrez-vous, dit-elle, ou je lui règle son compte ! Vous avez cinq secondes.

Ding ! Vous pivotez d'un seul mouvement vers la source du bruit. Toujours rien. Mais le pistolet a disparu de la main de la Balafrée quand tu te retournes vers elle.

Son visage pâlit. Elle lève les bras, désormais sans défense.

– Je me rends, lâche-t-elle finalement. Vous n'avez pas besoin de…

Cette fois, tu le *vois* – l'homme en tenue brillante, qui court incroyablement vite sans que ses chaussures émettent le moindre son. Il traverse la pièce à la vitesse de l'éclair, percute la braqueuse – assez fort pour la décoller du sol –, et tous deux disparaissent.

Il n'y a plus que *toi* ici, désormais.

– Hello ?

Personne ne te répond.

Le ninja a rempli sa mission.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

05:16

— Arrêtez-vous, leur dis-tu. Je vais être malade.

Si M. Chevalière se tasse sur son siège, la Balafrée ne réagit absolument pas.

– Je…

Tu te penches en avant et commences à mimer un haut-le-cœur – une performance digne d'un Oscar. L'espace d'un instant, tu te demandes même si tu ne vas pas *vraiment* vomir.

– Continue de rouler, ordonne la Balafrée au chauffeur.

– Vomis par ta fenêtre, te lance le Tatoué.

Tu descends la vitre et sors ta tête à l'extérieur. Le vent te fouette le visage. Il y a des voitures partout autour de vous, mais tu ne vois pas comment demander de l'aide à leurs conducteurs. Pas sans attirer l'attention des malfrats.

Si tu as pris la liasse de billets sur le chariot, rends-toi à la page 125.
Dans le cas contraire, va à la page 131.

Tu roules sur toi-même pour tenter d'éviter le 4 × 4 en approche. Un hurlement de freins te vrille les tympans. Une odeur de caoutchouc brûlé emplit tes narines.

Ça ne va pas suffire. Le pneu à moitié fondu se précipite sur toi…

PERDU.

Retourne à la page 131 pour retenter ta chance !

03:54

Tu sors la liasse de billets de ta poche – il doit bien y avoir au moins cinq mille dollars en tout. Sans laisser aux braqueurs le temps de t'en empêcher, tu arraches l'élastique qui l'entoure et la jettes par la fenêtre ouverte.

Le vent disperse aussitôt les billets un peu partout sur le pont. Quelques-uns s'envolent par-dessus le rebord, d'autres vont se coller aux pare-brise des voitures. La plupart retombent sur la chaussée.

L'espace d'une seconde, rien ne se produit.

Puis le monde entier devient fou.

Dans un crissement de freins, des voitures s'immobilisent d'un bout à l'autre du pont. En bondissent aussitôt leurs passagers, au grand dam des autres conducteurs, forcés de faire des écarts pour les éviter. Le lieu se transforme soudain en un chaos de véhicules garés n'importe comment, autour desquels s'agitent des piétons ayant perdu la tête. Bravo : tu viens de créer un embouteillage instantané, qui empêche le fourgon de poursuivre sa route. Son chauffeur écrase la pédale de frein.

Tu ouvres d'un coup ta portière. M. Chevalière essaie de t'attraper, mais il réagit trop lentement. En moins d'une seconde, tu te retrouves dehors, à slalomer entre des gens rendus hystériques par l'odeur de l'argent.

La Balafrée pointe sur toi son pistolet laser. Elle ne peut pas te laisser t'échapper – tu serais en mesure de tous les identifier, même le chauffeur du fourgon. Il y a plein de monde sur la route. Si jamais elle tire, quelqu'un sera blessé. Tu dois quitter ce pont au plus vite…

– Plus un geste ! rugit la Balafrée.

Tu te précipites vers la rambarde en béton, sautes par-dessus…

… et mesures aussitôt la terrible erreur que tu viens de commettre. Presque trente mètres te séparent de la surface de l'eau. Vas-tu *vraiment* pouvoir survivre à l'impact ?

C'est un peu tard pour se poser la question. Tu tombes déjà, et de plus en plus vite, te rapprochant du fleuve à toute allure.

Blam ! Cela fait aussi mal que de percuter du parquet. Le choc ébranle jusqu'au dernier organe de ton corps, te coupant littéralement le souffle.

Mais n'ayant guère le temps de t'apitoyer sur ton sort, tu t'efforces aussitôt de remonter à la surface, en nageant contre le courant. Sitôt à l'air libre, tu prends une profonde inspiration. C'est douloureux – tu t'es peut-être cassé des côtes. Tu n'aurais sans doute pas dû prendre cet argent, mais il t'a sauvé la vie.

Le fleuve t'emporte loin du pont. Tu es en un seul morceau, et en sécurité.

Les cambrioleurs ont peut-être réussi à s'échapper. Ou peut-être pas.

Tu commences à nager en direction du lointain rivage.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

07:42

— Vous n'avez plus besoin de moi, leur dis-tu. Je vais aller attendre avec les autres otages.

Les yeux de la Balafrée se réduisent à deux fentes.

– *Toi*, te lance-t-elle, tu ne bouges pas d'un pouce.

– Où est Alex ? demande alors M. Chevalière.

Comme un seul homme, vous regardez tous autour de vous. Le Tatoué a disparu.

– Alex ? l'appelle la Balafrée.

– Il était encore là il y a un instant, dit M. Chevalière.

Tu lèves fugacement les yeux. L'homme en tenue brillante n'a pas bougé…

… mais il n'est plus seul, à présent.

Le Tatoué, les yeux gonflés, est suspendu au plafond par une espèce de colle à séchage rapide, qui recouvre également ses lèvres et ses narines. Il n'arrive pas à respirer.

Que l'inconnu ait accompli pareil exploit aussi vite, sans un bruit, et dans une pièce remplie de gens, te paraît presque impossible. Mais tu ne vois aucune autre explication.

La Balafrée se tourne vers toi. Tu baisses les yeux – juste à temps.

– Toi, te lance-t-elle, tu *sais* quelque chose. Qu'est-ce qu'ils t'ont dit, au téléphone ?

– Je ne comprends pas, rétorques-tu innocemment.

Un silence, le temps que la Balafrée évalue ses options.

– Zachary, finit-elle par reprendre. Règle-lui son compte.

M. Chevalière tire un couteau de sa ceinture, puis commence à avancer vers toi. Tu lèves les yeux. L'homme en tenue brillante – le ninja – a disparu.

La Balafrée s'approche de la boîte métallique, puis tape les lettres AN/FO1 sur le clavier numérique fixé dessus.

Tu lèves les mains. Ton cœur tambourine dans ta poitrine.

– Attendez ! lances-tu à M. Chevalière. Vous n'avez pas besoin de faire ça.

Un rictus dévoile ses grandes dents émoussées…

… puis il s'écroule par terre, sans connaissance.

La Balafrée file aussitôt se réfugier dans un coin pour éviter de se faire surprendre par le ninja. Elle parcourt la pièce du regard, sans y voir personne. Toi non plus : il a *encore* disparu.

– Qui que vous soyez, hurle-t-elle, vous savez ce qui se trouve dans cette boîte. Des *millions* de nanorobots capables de fabriquer absolument n'importe quoi. On vient de les programmer pour qu'ils produisent quarante kilos de nitrate d'ammonium. Suffisamment pour réduire en cendre l'intégralité de ce quartier.

Tu commences à reculer – lentement.

– Vous allez donc devoir choisir, poursuit-elle. Soit vous me prenez en chasse, soit vous les empêchez de terminer la fabrication de la bombe. Vous avez trente secondes pour vous décider.

Et elle prend ses jambes à son cou.

Tu regardes autour de toi.

Toujours aucune trace de l'inconnu en tenue brillante. Peut-être s'est-il déjà lancé à la poursuite de la braqueuse. Peut-être n'a-t-il même pas entendu ses menaces.

Si tu essaies de désamorcer la bombe, rends-toi à la page 104.
Si tu préfères prendre la fuite, va à la page 133.

Note

1. Mélange hautement explosif de nitrate d'ammonium et de gazole (N.d.T.)

03:54

La densité du trafic empêche le fourgon de prendre de la vitesse. Les yeux braqués sur l'asphalte, tu te demandes si tu ne pourrais pas en profiter pour sauter en marche. Que risquerais-tu ? Des contusions, assurément. Des fractures, peut-être. Mais la mort ? Sans doute pas – à condition que tu arrives à éviter les roues des voitures…

Sans y réfléchir plus longtemps, tu te jettes par la fenêtre du fourgon, laissée ouverte.

Sous les hurlements de surprise des braqueurs, tu percutes la chaussée en te protégeant tant bien que mal le visage. L'impact t'écorche les mains et les genoux, mais tu n'as pas l'impression de t'être cassé quoi que ce soit.

Le fourgon s'immobilise quelques mètres plus loin ; tu vois sa portière latérale s'ouvrir dans la foulée. Mais ce n'est pas ton plus gros problème : un 4 × 4 est en train de foncer sur toi !

Tu tentes de rouler sur toi-même, mais le véhicule arrive trop vite. Son conducteur écrase la pédale de frein dès qu'il te voit.

Soit il s'arrête à temps, soit tu finis sous ses roues.
Tu as 50 % de chances de t'en tirer.

Va à la page 124…
… ou à la page 135.

04:21

Tu passes en hâte de la salle du personnel à l'espace clients de la banque. Les otages l'ont déjà quitté. La police a dû les évacuer juste après l'entrée du ninja.

La porte d'entrée est déverrouillée. Tu te précipites dans la rue – qui a sombré dans un chaos indescriptible. Des policiers s'affairent en tous sens, pour s'occuper des otages, surveiller les sorties, empêcher les journalistes de franchir le cordon de sécurité.

La Balafrée court dans leur direction, le ninja sur ses talons. Il se rapproche irrésistiblement d'elle, ses vêtements argentés scintillant dans la lumière du jour.

– Fuyez ! t'écries-tu. Il y a une bombe ! La banque va exploser !

Un flic essaie de t'attraper le bras. Tu évites sa main et continues à courir.

– Il faut partir d'ici ! lui hurles-tu.

Le ninja plaque alors la Balafrée par terre.

– Imbécile ! lui crache-t-elle. Vous étiez censé neutraliser la bombe !

Il pulvérise sur son visage une espèce d'aérosol, qui se solidifie au contact de sa peau et lui obstrue la bouche.

Toi, tu continues à fendre l'air comme si ta vie en dépendait…

… jusqu'à ce qu'une gigantesque explosion te soulève littéralement. Tu retombes violemment sur le sol.

La banque est entièrement pulvérisée. Un ouragan de poussière de béton obscurcit aussitôt le ciel. Une pluie de briques et de dalles s'abat sur la rue.

Tu essaies de crier, mais le souffle t'engloutit…

PERDU.

Pour retenter ta chance, retourne à la page 108.

01:47

Ignorant la douleur qui te vrille les articulations, tu te mets à rouler désespérément sur toi-même. L'asphalte t'écorche les coudes. Le 4 x 4 fait un écart, qui manque de se transformer en dérapage incontrôlé. Un pneu se rapproche inexorablement de ton visage…

… et te percute.

Mais pas fort. Le caoutchouc échauffé te cogne le front au moment précis où le véhicule s'immobilise. Sans trop savoir comment, tu te retrouves *sous* le châssis crasseux de la voiture ; une odeur d'huile de moteur t'emplit les narines.

Quelqu'un te saisit alors par les chevilles et t'extrait sans ménagement de ta tanière mécanique.

C'est le Tatoué, que tu découvres penché au-dessus de toi, le visage rouge de fureur. La Balafrée pointe sur toi son pistolet laser.

– *Attendez !* la supplies-tu.

Elle presse la détente.

ZZZZ !

Le rayon laser te loupe d'à peine quelques centimètres. La Balafrée tombe alors à la renverse, comme prise de convulsions – et le Tatoué ne tarde pas à la rejoindre par terre. Tu remarques presque aussitôt les filets électriques parcourant leurs corps.

Deux policiers s'approchent, tous deux équipés de Taser. Ils prennent le pouls des deux malfrats avant de se tourner vers toi.

– Ça va ? te demande un des agents.

Tu essaies de lui répondre, sans succès. Des larmes coulent le long de tes joues. Le braquage, le kidnapping, l'accident de voiture, le pistolet laser : ça fait vraiment beaucoup à digérer.

– Tout va bien, ajoute le policier. On va te ramener chez toi.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

23:01

– Vous ne comprenez pas, dis-tu à l'agent. C'étaient des braqueurs, j'en mettrais ma main au feu. Ils portaient des cagoules. L'un d'eux avait une arme, un autre des coupe-boulons.

Le policier semble surpris, mais il ne prend pas pour autant la direction de la banque.

– C'est la vérité, tu me le jures ?

Craignant que ta voix ne te trahisse, tu te bornes à hocher la tête.

– D'accord, dit-il. Je vais demander des renforts. Tu viens avec moi.

Il te conduit jusqu'à sa voiture tout en parlant dans sa radio :

– Centrale, j'ai un rapport non confirmé de quatre individus armés – trois hommes et une femme – pénétrant d'une manière suspecte dans la banque HBS de Collins Street. Envoyez-y toutes les unités disponibles.

Il t'ouvre la portière arrière du véhicule, te laisse monter, referme derrière toi, puis s'empresse de rejoindre le siège conducteur.

Une grille métallique te sépare de lui – ça te donne l'impression d'être en détention.

– Où est-ce qu'on va ? lui demandes-tu.

Il démarre et roule.

– Au commissariat. Je prendrai ta déposition là-bas.

Par la fenêtre, tu vois les rues défiler devant tes yeux. Calmes, *sûres*. On ne croirait jamais qu'un braquage est en cours dans le coin.

Mais peut-être n'est-ce pas le cas. Si ça se trouve, ces quatre individus devaient juste faire un dépôt urgent à la banque – et tu auras alors commis une terrible erreur en mentant à l'officier.

Mais ils avaient *vraiment* l'air suspects. La femme, surtout, avait ce regard bizarre, un regard qui…

Une révélation te traverse alors l'esprit :

– Comment vous saviez, pour la femme ? demandes-tu au policier.

– Pardon ?

– Vous avez dit « trois hommes et une femme ». Comment l'avez-vous

su ?

– C'est toi qui m'en as parlé.

– Non, je ne vous ai rien dit.

– Je suis à peu près sûr que si.

Tu n'as entendu personne lui répondre quand il parlait à la radio. Elle n'est peut-être même pas allumée.

Tu tires sur les poignées intérieures. Les portières sont verrouillées.

Si tu feins de te rappeler que tu lui as parlé de la femme, va à la page suivante.

Si tu préfères lui demander d'arrêter sa voiture, rends-toi à la page 145.

15:25

– Ah, ouais, feins-tu de te rappeler. C'est vrai que j'ai dit « elle », à un moment. J'avais oublié.

Le policier reste silencieux. Impossible de savoir s'il te croit ou non, mais au moins sais-tu qu'il y a quelque chose qui cloche, à présent. Est-ce un véritable agent soudoyé par les braqueurs ? Ou un délinquant déguisé ?

Cette voiture de patrouille te paraît authentique, en tout cas. La grille qui te sépare de l'avant de l'habitacle semble solide. Les vitres en verre extra-épais isolent presque totalement des bruits de la circulation, et tu ne vois nulle part le moindre mécanisme pour les abaisser. C'est là qu'on installe les gens après leur arrestation – tout est donc conçu pour les empêcher de prendre la fuite.

Tu jettes un coup d'œil au rétroviseur. Agent ou pas, le type regarde la route, pas toi.

Tu as un avantage cependant : contrairement à la plupart des suspects dans ce genre de situation, on ne t'a pas passé de menottes. Peut-être cela te permettra-t-il d'atteindre des objets qui leur sont d'ordinaire inaccessibles.

Certaines voitures sont équipées d'une trappe dans la banquette arrière, qui donne directement sur le coffre. Tu regardes dans ton dos. Oui, il y en a une, mais elle a été cousue aux sièges. Il en est peut-être ainsi dans toutes les voitures de police.

L'agent te lance un rapide coup d'œil dans le rétroviseur.

– Ça va, là derrière ? te demande-t-il.

Étouffant tant bien que mal une bouffée de panique, tu le lui confirmes d'un hochement de tête.

Il se reconcentre sur la route.

Quelque chose brille à tes pieds. Tu te penches en avant pour l'examiner de plus près : c'est une lame de rasoir usagée. Peut-être un suspect l'a-t-il abandonnée ici, sachant qu'on allait le fouiller à son arrivée en prison.

Sitôt après l'avoir ramassée, tu entreprends de t'attaquer aux points de

couture de la trappe, tout en gardant un œil sur le conducteur. Chaque fois que son regard te cherche dans le rétroviseur, tu dissimules la lame dans ta paume et prends un air détaché.

Tu arrives bientôt à tes fins, au moment précis où le véhicule s'arrête à une intersection. Tu attends que le feu passe au vert…

… et profites de la distraction de l'agent pour ouvrir la trappe, passer tant bien que mal de l'autre côté et la refermer derrière toi.

Le coffre est chaud, sombre – et vide, pour autant que tu puisses en juger. Il ne contient même pas de boîte à outils. Juste un levier, qui sert probablement à l'ouvrir.

Le policier ne met pas longtemps à remarquer ta disparition.

– Mais où…, commence-t-il, juste avant d'écraser la pédale de frein. La voiture pile si brutalement que ça te fait presque rouler sur toi-même.

Si tu ouvres le coffre et prends tes jambes à ton cou, rends-toi à la page 147.

Si tu préfères rester à l'intérieur, va à la page 149.

23:01

— D'accord, dis-tu. Merci pour votre, euh… aide.

Le policier te regarde repartir en direction de la banque. Tu prends à gauche avant d'y arriver, comme si tu obéissais à ses ordres – mais c'est pour mieux contourner le bâtiment et te retrouver hors de son champ de vision.

À l'arrière de la banque, tu découvres une fenêtre au verre dépoli au-dessus de ta tête, inaccessible, ainsi qu'une porte coupe-feu, probablement fermée, ou au moins reliée à une alarme.

Tu en tournes quand même la poignée. Elle n'est pas verrouillée.

La surprise te fait reculer. Il s'agit d'une banque ! Qui laisserait la porte de service d'une banque ouverte ? Tu y vois la preuve qu'il se passe *vraiment* quelque chose d'étrange ici – même si tu espères encore que les membres du gang ne sont que des clients bizarres.

Aucune alarme ne retentit ; tu te faufiles donc à l'intérieur.

Tu te retrouves dans une cage d'escalier en béton, encombrée dans un coin d'énormes cartons. Ceux qui sont ouverts contiennent des chaises de bureau en pièces détachées et de la mousse de rembourrage. Les marches mènent à une porte en contreplaqué équipée d'un lecteur de cartes magnétiques.

Des bruits de pas te parviennent. Quelqu'un se rapproche – *rapidement*. Et tu n'as vraiment rien à faire ici.

Si tu te caches dans l'un des gros cartons, rends-toi à la page 165.

Si tu préfères essayer d'ouvrir la porte en contreplaqué, va à la page 168.

15:25

– Arrêtez-vous.

Le type te lance un coup d'œil dans le rétroviseur.

– Pourquoi ?

– J'ai besoin d'un peu d'air. Je ne me sens pas bien.

– On est presque arrivés.

Tu regardes autour de toi. C'est un quartier industriel, rempli d'ateliers de mécanique et d'entrepôts.

– Où ça ? lui demandes-tu.

Il prend à droite en direction d'un hangar, littéralement encerclé par des carcasses de voitures rouillées. Il n'y a pas âme qui vive alentour. À chaque coin du bâtiment s'élève un tas de métal tordu.

L'agent arrête enfin son véhicule.

– Reste ici.

– Vous pourriez au moins ouvrir une fenêtre ?

– Je reviens dans un instant.

Et il s'éloigne sur le parking, t'abandonnant dans l'habitacle suffocant.

Tu te jettes sur l'autre portière. Elle est également verrouillée.

Tu sors ton portable de ta poche et composes le numéro des urgences. L'appel passe, cette fois. Ce qui bloquait le signal auparavant a désormais disparu.

La tonalité d'attente résonne, pendant ce qui te semble être une éternité.

Quelqu'un se décide enfin à décrocher :

– Police, pompiers ou ambulance ?

– Police, lui réponds-tu. Je suis…

Une gargantuesque pince métallique se met alors à mordre le toit de la voiture. D'un peu partout pénètrent des griffes d'acier dans l'habitacle. Une grue soulève le véhicule du sol !

– *À l'aide !* hurles-tu. S'il vous plaît, *aidez-moi !*

Mais tu n'arrives même pas à t'entendre par-dessus les grincements de la pince et les hurlements du métal torturé. La voiture ne cesse de s'élever

dans les airs, en se ratatinant sur toi dans un sifflement perçant.

Si tu essaies de briser la vitre avec ton coude, rends-toi à la page 160.

Si tu t'accroupis sur le plancher pour éviter les griffes d'acier, va à la page 163.

Tu tires sur le levier, bondis dehors dès que le coffre s'est ouvert et atterris sur la route en position accroupie. Les vapeurs nauséabondes qui s'échappent du pot d'échappement te donnent un peu le tournis. Tu t'empresses de prendre tes jambes à ton cou, et manques de te faire accrocher par une voiture, dont le conducteur manifeste son mécontentement à grands coups de klaxon.

– Plus un geste ! te hurle le policier.

Il saute de la voiture et commence à te courir après.

Tu te gardes bien de lui obéir. Un centre commercial se dresse devant toi. Personne n'empêchera l'agent de t'attraper – les apparences ne sont guère en ta faveur –, mais tu peux au moins essayer de le semer dans la foule.

– Cette personne est armée ! hurle-t-il.

Dans un concert d'éclats de voix, les badauds commencent aussitôt à se disperser. Un client renverse une des tables extérieures et se recroqueville derrière. Tu entends les pas de ton assaillant se rapprocher inexorablement…

– Il ment ! t'écries-tu. Ce n'est pas un vrai policier ! Au secours !

Mais les gens se contentent de s'éloigner. Personne ne te vient en aide.

Tu t'empresses de franchir les portes en verre du centre commercial. L'heure y est manifestement au lèche-vitrines. Des rires, des bribes de conversations et des chansons des années quatre-vingt-dix résonnent dans l'atmosphère confinée du lieu. Personne n'a encore remarqué l'agitation extérieure.

Tu sautes par-dessus la rampe d'un Escalator et commences à en descendre les marches quatre à quatre.

– Stop ! hurle l'agent.

Personne ne réagit assez rapidement pour t'attraper.

Tu bondis par-dessus le rail en caoutchouc et tombes de deux mètres avant d'atterrir – brutalement – sur le sol. Dans un couinement de chaussures, tu reprends ta course folle.

Si tu pars à gauche, en direction des ascenseurs, rends-toi à la page 151.

Si tu choisis la droite, du côté des toilettes, va à la page 153.

10:45

Parfaitement immobile dans le coffre, tu entends le policier ouvrir sa portière, puis faire le tour de la fourgonnette en grommelant dans sa barbe – sans doute inspecte-t-il les rues environnantes en se demandant où tu as bien pu disparaître.

Dans le meilleur des cas, il va supposer que tu as réussi d'une manière ou d'une autre à ouvrir ta portière, pour ensuite courir te réfugier dans le centre commercial – qui avait l'air bondé quand tu l'as aperçu par la vitre du véhicule.

Mais il pourrait aussi se borner à repartir, sans te laisser la moindre chance de sortir du coffre. Que se passera-t-il alors ?

– Tu n'as pas pu aller bien loin, grommelle le flic.

Tu retiens ton souffle.

Les rayons du soleil levant viennent presque aussitôt inonder le coffre. Le flic se tient devant toi, une bombe aérosol dans la main, la face barrée d'un rictus satisfait.

– Pas loin *du tout*, ajoute-t-il – avant de pulvériser un gaz sur ton visage.

Tu as soudain l'impression de tomber. Malgré tous tes efforts pour t'extraire du coffre, tes membres refusent déjà d'obéir à ton cerveau. Un voile noir t'obscurcit la vue sans te laisser le temps de crier.

PERDU.

Retourne à la page 137 pour retenter ta chance.

06:27

Tu prends à gauche, en direction des ascenseurs, et écrases ta main sur le bouton d'appel. Combien de temps l'un d'eux va-t-il mettre pour arriver ? Auras-tu le temps de disparaître avant que le policier ait fini de descendre l'Escalator ?

Tu appuies à nouveau sur le bouton. Un des ascenseurs s'ouvre presque aussitôt. Tu plonges à l'intérieur et appuies sur le premier bouton qui te tombe sous la main : parking B4, soit quatre niveaux sous le rez-de-chaussée.

Ses portes commencent à se refermer. Mais à l'instant où tu te crois enfin en sécurité, une main se glisse à l'intérieur de la cabine pour les bloquer. Et le policier se faufile à l'intérieur en te fusillant du regard.

Impossible de le contourner. Tu n'as aucune issue.

Il pointe sur toi un pistolet laser futuriste, puis attend de se retrouver seul avec toi dans la cabine. Pas de témoins.

– Vous ne devriez vraiment pas faire ça, lui lances-tu d'une voix paniquée. Il y a des caméras partout dans le centre commercial. Vous allez vous faire prendre si vous m'agressez.

Cela n'a pas l'air de l'inquiéter outre mesure.

– Sérieusement, t'empresses-tu d'ajouter. Il y a une caméra juste au-dessus de votre tête.

Il tombe dans le panneau. Lorsqu'il lève les yeux, tu bondis en avant pour essayer de lui arracher des mains le pistolet. Mais sa poigne est trop forte… *Blam ! Blam !* Des rayons laser percent des trous dans le plafond. *Blam !* Ils produisent un bruit assourdissant dans l'espace clos. *Blam !* Tu t'efforces de prendre le contrôle de l'arme.

Les tirs mettent en pièces tout ce qui se trouve au-dessus de vos têtes – les câbles, les *freins*…

L'ascenseur se met soudain à tomber. Tu te retrouves en état d'apesanteur, à lutter dans les airs contre un criminel pendant que vous chutez inexorablement vers le sol…

Bam !

PERDU.

Pour retenter ta chance, retourne à la page 137.

06:27

Tu t'engouffres dans les toilettes du centre commercial, espérant ainsi échapper à ton assaillant. De tels lieux disposent parfois d'une sortie de secours à l'arrière, mais pas celui-là. Il n'y a rien d'autre ici qu'une rangée de cabines, face auxquelles sont alignés des lavabos. Une puissante odeur de désinfectant t'emplit les narines.

Tu choisis une cabine au hasard, en verrouilles la porte, puis escalades le mur qui te sépare de la cabine voisine, avant d'y atterrir souplement. Avec un peu de chance, l'agent va croire que tu te trouves derrière la porte fermée à clé – ce qui te permettra de filer en douce.

Un claquement de chaussures résonne dans les sanitaires. Quelqu'un vient d'entrer. Ton poursuivant ?

Il passe devant ta cabine, puis s'arrête devant celle que tu as verrouillée.

– Je *sais* que tu es là-dedans, lance-t-il. Montre-toi.

Ta bouche reste close.

– Résister à son arrestation constitue une infraction très grave, poursuit-il. Mais si tu te rends maintenant, je ne dirai à personne que tu as cherché à prendre la fuite.

– C'est lui ! s'écrie alors une voix.

Le faux flic pousse un grognement. Un bourdonnement te parvient aux oreilles – il t'évoque une ampoule défectueuse. Puis tu entends quelque chose percuter le sol.

Tu passes une tête hors de la cabine. Deux policiers, un homme et une femme, observent le corps allongé par terre. La femme a un Taser dans la main.

– C'est le type qui a volé ta voiture ? demande-t-elle à son collègue.

Il hoche la tête.

– On n'a plus qu'à découvrir dans quel but.

– Il faisait le guet ! leur lances-tu d'une voix tremblante, en sortant de ta cabine.

Les yeux de la policière s'écarquillent.

– Tu es *qui*, toi ?

– J'étais à la banque HBS, lui expliques-tu. Dans Collins Street. J'ai assisté à ce que je pense être un braquage. J'imagine que ce type était censé empêcher la *vraie* police de se pointer.

L'homme explose de rire.

– Ma foi, on ne peut pas dire qu'il ait bien fait son boulot, dans ce cas ! On a attrapé les trois braqueurs, et on a sauvé tous les otages.

– Viens avec moi, te dit la femme. On va te servir un chocolat chaud, et tu pourras nous raconter ce que tu sais.

Tu lâches un long soupir. Tout semble se terminer pour le mieux.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

20:59

– Brianna, lui réponds-tu.

– Et ton nom de famille ? veut aussi savoir la Balafrée.

– B-Brianna Catton, bredouilles-tu.

– Mmm.

Elle n'a pas franchement l'air de te croire.

– Brianna *Elaine* Catton, ajoutes-tu. Je vais à l'école à…

– Brianna, te coupe-t-elle, j'aurais besoin que tu me rendes un service.

Tu te tournes vers Kyle. Il a l'air aussi perplexe que toi – et aussi terrifié.

– Le bâtiment est bouclé, explique la Balafrée. La police va appeler d'un instant à l'autre. Il me faut quelqu'un pour leur parler à ma place.

Elle marque une pause, comme pour te laisser le temps de réagir. Tu ouvres la bouche… pour la refermer aussitôt.

– Tu vas leur répéter *exactement* ce que je te dirai, poursuit la Balafrée. Sinon…

Elle pointe sur Kyle le pistolet laser. Le pauvre tremble de peur.

– Je ferai ce que vous voulez, t'empresses-tu de lui dire. Rien ne vous oblige à nous faire du mal.

Elle sourit.

– C'est judicieux de ta part. Je reviens dans un instant.

Et elle se dirige vers le guichet en compagnie du Tatoué. Tu les entends parler à quelqu'un qui t'est invisible, et ils sont trop loin pour te permettre de saisir la teneur de leur conversation.

Profitant de leur distraction, tu te mets en quête d'un moyen quelconque de t'échapper. Le climatiseur attire ton attention : ses supports sont desserrés, des verrous jonchent le sol. Le conduit qui se trouve derrière te semble juste assez grand pour qu'un corps puisse y ramper.

Pourrait-il te servir à emmener les autres otages hors de vue avant le retour des braqueurs ?

Si tu essaies de t'enfuir par le conduit, rends-toi à la page 18.

Si cela te semble trop risqué, va à la page 23.

L’explosion t’est fatale.

Puis vient le tour de Kyle, une fraction de seconde plus tard.

Des nanorobots grésillants volent un peu partout, transformés en flocons de charbon inoffensifs. Les eaux se volatilisent à mesure que l’onde de choc remonte le tunnel. Des plaques d’égout jaillissent dans les airs, tout le long de la rue. Le souffle finit par atteindre la banque, forçant les policiers postés derrière le cordon à se jeter à terre – et à se protéger le visage contre la pluie de débris.

À l’intérieur de la chambre forte, l’appareil – la bombe que les nanorobots ont terminé de fabriquer – échappe des mains de la Balafrée et se fracasse sur le sol.

Les policiers, qui se sont déjà relevés, se ruent à l’intérieur du bâtiment pour venir à la rescousse des otages et arrêter les braqueurs. L’héroïsme d’Alhamed va lui valoir une belle médaille.

Le monde est sauf.

Mais vous n’êtes plus là pour en profiter.

PERDU.

Pour retenter ta chance, retourne à la page 33.

Tu écrases ton coude contre la vitre.

– Aïe !

Ça te fait un mal de chien, et le verre n'a même pas tremblé.

Avec l'énergie du désespoir, tu abats tes poings dessus. Peine perdue. Tu n'arrives pas à le briser.

Les énormes pinces métalliques écrasent la voiture morceau par morceau. La fenêtre finit par se fendre sous la pression.

Tu t'attaques au verre avec une énergie renouvelée. Il commence à se fracturer ; des éclats tombent sur le gravier en contrebas.

Après avoir déblayé le reste du verre, tu passes tes épaules par la fenêtre. La voiture continue à se disloquer et se referme inexorablement sur le bas de ton corps. Tes jambes s'en échappent juste à temps…

… mais ton corps se retrouve désormais suspendu à une portière, à au moins dix mètres du sol. Le policier corrompu a disparu. Un câble relie la pince qui a écrasé la voiture à une grue ; seuls ses gémissements rompent le silence qui t'entoure.

Durant de longues et effroyables minutes, tu demeures ainsi dans les airs, incapable d'ouvrir la bouche, tant la terreur te paralyse. Tes membres commencent à te faire mal, mais tu ne vois aucun moyen de redescendre.

Tu aperçois soudain un type vêtu d'un gilet de sécurité à l'intérieur de la cabine de la grue.

– Hé ! cries-tu.

Malgré son casque de chantier, tu le vois te fixer.

– Qu'est-ce que tu fous ici ? te lance-t-il.

– Aidez-moi ! Je ne vais pas pouvoir tenir longtemps !

– Du calme, répond-il tout en tripatouillant ses commandes. Je vais te faire descendre.

Après ce qui te paraît durer une éternité, la grue grince et commence à ramener le véhicule vers le sol.

Tes yeux se tournent alors vers l'horizon, en direction de la banque, qui s'élève au loin parmi les autres bâtiments. Un hélicoptère est en train

d’atterrir sur son toit.

À l’instant où tes pieds touchent la terre ferme, tu t’éloignes de la voiture pour laisser la grue achever le travail. Tu es en sécurité, désormais, mais peut-être n’est-ce pas le cas de Kyle. Tu te demandes comment les choses ont évolué à l’intérieur de la banque. La police a-t-elle réussi à arrêter les braqueurs ? Impossible de le savoir…

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t’en sortir, essaie de toutes les découvrir !

Tu te jettes sur le plancher et t'y roules en boule – juste à temps. Les griffes de métal qui lacèrent le véhicule au-dessus de ta tête sont passées si près de toi qu'elles ont déchiré ta chemise !

Puis elles s'immobilisent. À part le bourdonnement qui t'emplit les oreilles, il n'y a désormais plus un bruit autour de toi. La pince a écrasé le toit de la voiture, mais elle a laissé la partie inférieure à peu près intacte. Tu es en sécurité.

La voiture tangue de droite à gauche. La grue qui l'a soulevée s'est mise à pivoter. Dans le meilleur des cas, elle va se borner à la déposer un peu plus loin, et tu pourras alors trouver un moyen de t'en extraire.

La pression a eu raison des vitres, mais également du toit du véhicule, qui s'est littéralement effondré sur lui-même, ce qui t'empêche de voir où la grue t'emporte. Tu te demandes qui se trouve aux commandes : le policier corrompu ou un simple grutier ignorant ta présence à l'intérieur de la voiture ?

La grue s'immobilise. La voiture oscille dans les airs – au grand dam de ton estomac – dans un silence presque surnaturel.

Puis la pince s'ouvre, relâchant le véhicule.

Blam !

PERDU.

Retourne à la page 137 pour retenter ta chance.

21:50

Tu te précipites sur l'un des gros cartons, en extirpes une moitié de chaise pour te faire de la place, puis te rues à l'intérieur. Vu de dehors, il te semblait plus spacieux qu'il ne l'est en réalité : tu as à peine assez d'espace pour en refermer les rabats au-dessus de ta tête.

Les bruits de pas se rapprochent inexorablement, puis s'interrompent juste à côté de la boîte.

Pendant un interminable instant, tu retiens ton souffle en te demandant à quoi pense l'inconnu – vigile, directeur ou directrice de la banque, peu importe de qui il s'agit. T'a-t-il – ou elle – entendu pénétrer dans la cage d'escalier ? Est-ce qu'il – ou elle – se demande pourquoi il y a un morceau de chaise par terre, alors que le carton est fermé ?

Une énorme main plonge dedans pour se refermer sur toi, t'arrachant au passage un hurlement strident. Tu te retrouves presque aussitôt debout face à l'un des inconnus du fourgon – le type avec le tatouage de couteau, que tu baptises le Tatoué en ton for intérieur.

– Toi, tu viens avec moi, t'ordonne-t-il.

Après avoir déplacé une pile de cartons, révélant ainsi un étroit couloir que tu n'avais pas repéré jusque-là, il entreprend de te traîner dedans, jusqu'à une porte portant l'inscription RÉSERVÉ AU PERSONNEL. Lorsque vous émergez dans la partie principale de la banque, tu remarques la présence dans un coin de quatre clients, recroquevillés contre le mur. Kyle est parmi eux. Ses mains tremblent, et il garde la tête baissée.

La rousse au visage barré d'une cicatrice – la Balafrée, comme tu te surprends à l'appeler – les menace d'une espèce d'arme futuriste. On dirait un pistolet laser tiré d'un film de science-fiction.

La fenêtre du guichet est presque entièrement masquée derrière un volet de sécurité, mais il reste un espace découvert à proximité du plafond. Un trou y a été percé.

Ton cœur tambourine dans ta poitrine. Il s'agit *bel et bien* d'un braquage – et les voleurs t'ont désormais à leur merci.

L'homme en salopette et à la dent en argent n'est visible nulle part, pas plus que celui qui porte une chevalière. Tu te demandes où ils sont partis.

– Je t'ai trouvé un autre otage, dit le Tatoué.

– Assieds-toi là-bas, te lance la Balafrée. Loin de la clim. Comment tu t'appelles ?

Si tu lui réponds « Jacob », va à la page 8.
Si tu dis « Brianna », rends-toi à la page 156.

21:50

Tu tournes la poignée : la porte s'ouvre, n'ayant pas, à l'évidence, été verrouillée correctement. Remerciant le Ciel de ta chance, tu t'empresses de passer de l'autre côté, puis de refermer derrière toi. La serrure émet un petit bip, et une lumière rouge se met à clignoter à côté de la porte. Selon toute apparence, tu ne pourras pas repartir par là…

Si on t'avait demandé d'imaginer l'intérieur d'une banque, tu ne te serais certainement pas représenté un lieu pareil. Un carrelage blanc poli recouvre le sol et les murs ; du plafond pendent des lampes bien trop puissantes pour tes pauvres yeux. Un ordinateur est posé sur une espèce d'établi en acier, juste à côté d'un microscope géant. Tu ne vois personne nulle part. Cet endroit ressemble à un laboratoire de sciences.

La poignée cliquette dans ton dos. La porte est verrouillée, mais tes poursuivants – quelle que soit leur identité – savent quelle direction tu as prise, et ils pourraient fort bien détenir une clé magnétique.

Tu te mets en quête d'un endroit où te cacher. Il y a une petite pièce plongée dans l'obscurité sur ta droite – un débarras, ou peut-être un bureau. Tu te faufiles à l'intérieur et refermes derrière toi la porte métallique. Son joint d'étanchéité produit un petit sifflement.

Une odeur d'essence flotte dans l'air. L'épaisse fenêtre de verre située à côté de la porte est trop étroite pour laisser entrer beaucoup de lumière. À l'exception d'une boîte en acier et d'une poupée incroyablement réaliste posée par terre, la pièce s'avère intégralement vide. La poupée est vêtue d'un combishort en coton et d'un bonnet de taille bébé. Si ses yeux bleus restent immobiles, tu as quand même l'impression qu'ils te scrutent attentivement alors que tu cherches une cachette.

Recherche qui se révèle d'ailleurs infructueuse. Tu essaies donc d'ouvrir la boîte en acier, mais en vain : elle est verrouillée. Sur le côté est fixé un clavier numérique.

Une lumière s'allume alors au-dessus de ta tête.

– Il reste des composés explosifs dans l'air ? s'enquiert une femme.

Le verre de la fenêtre étouffe sa voix.

– Moins de 2 %, lui répond un homme. Les nanorobots ont consommé la majeure partie des gaz inflammables avant de retourner dans la boîte.

– Et pour la poupée ? Est-ce qu'ils l'ont fabriquée selon nos spécifications ?

– Je n'ai pas encore vérifié. Allons y jeter un coup d'œil.

Le cœur battant, tu comprends qu'ils se dirigent vers la pièce dans laquelle tu te trouves… Trop tard : deux visages apparaissent déjà de l'autre côté de la vitre. Un homme et une femme, tous deux vêtus de blouses de laboratoire miteuses, te fusillent du regard.

– Hé ! te lance l'homme. Comment tu as fait pour entrer ici ?

Tu lèves les mains. Ça se présente mal…

– Je cherche mon ami, lui expliques-tu. Je vous demande pardon – je croyais que la banque était en train de se faire braquer.

Même toi, tu as du mal à croire aux paroles que tu viens de prononcer.

– Incroyable, fait la femme. Ce truc est tellement… *vivant* !

Tu baisses les yeux sur la poupée, qui n'a pas bougé d'un pouce. Il te faut une seconde pour comprendre que c'est de *toi* que la femme parle.

– Tu penses… commence l'homme.

– Je pense qu'on devrait programmer les nanorobots avec davantage de prudence, l'interrompt la femme. Ce n'est pas un *jouet*, qu'ils viennent de fabriquer, mais une forme de vie artificielle ! Une personne capable de se mouvoir, de respirer, de *parler* !

C'est *forcément* une espèce de canular. Tu te jettes sur la porte métallique hermétique, mais la femme la verrouille avant que tu ne l'aies atteinte, te coinçant à l'intérieur avec la poupée et la boîte.

– Cette chose a même essayé de *s'enfuir* ! s'extasie-t-elle. J'ai toujours dit que les nanorobots parviendraient un jour à créer la vie, mais je ne m'attendais pas à ce qu'ils y arrivent aussi vite !

– Je viens d'arriver, plaides-tu, d'une voix qui trahit ta panique grandissante.

– La chose dit peut-être la vérité, suggère l'homme.

Il a l'air d'en douter – et pourquoi ne cessent-ils pas de te qualifier de « chose » ?

– *Impossible*. (La femme lui désigne la porte en contreplaqué par laquelle tu as pénétré dans la pièce.) La porte est verrouillée. Et on est les seuls à avoir accès à cette partie de la banque – *personne* d'autre ne peut entrer dans ce labo. Sans compter qu'on nous aurait prévenus s'il y avait un

braquage en cours au rez-de-chaussée.

L'homme te toise des pieds à la tête, manifestement convaincu par les explications de sa collègue.

– C'est… tellement réaliste ! s'émerveille-t-il. Mais comment… ?

– On va le découvrir, lui dit la femme. Programme les nanorobots pour le désassembler, on va regarder ce qu'il a sous le capot.

– Désassembler *quoi* ? t'enquiers-tu d'une voix tremblante.

Sans même te prêter attention, l'homme s'approche de l'ordinateur et tape un mot de passe sur le clavier.

– Désassembler *quoi* ? répètes-tu.

La femme t'ignore. L'homme continue à taper.

La boîte d'acier s'ouvre derrière toi.

Un nuage gris s'en échappe aussitôt. Tu penses à de la fumée, jusqu'à ce qu'il commence à *scintiller*. Il se met à flotter dans ta direction, comme s'il était capable de *percevoir* ta terreur.

S'il te semble prioritaire d'essayer d'annuler les instructions que l'inconnu a tapées sur le clavier numérique, rends-toi à la page suivante.

Si tu préfères essayer de briser la vitre avec la boîte, va à la page 177.

05:41

Tu te précipites sur la boîte en acier en contournant le nuage scintillant. Au-dessus du clavier numérique se trouve un petit écran, sur lequel est affiché : OPÉRATION EN COURS.

Tu te mets en quête d'un bouton d'annulation. Il n'y en a pas.

Tu enfonces la touche *esc*.

Un message apparaît sur l'écran : ACCÈS REFUSÉ.

Tu essaies *ctrl, alt, suppr*.

ACCÈS REFUSÉ.

Le nuage se pose sur ton dos comme un million d'insectes. Ta peau commence à picoter, puis à piquer.

Ce sont sûrement les nanorobots.

– *Non !* hurles-tu, en essayant de t'en débarrasser.

Mais le nuage ne fait que s'épaissir.

D'un geste éperdu, tu arraches le clavier numérique de la boîte, espérant t'en servir comme d'une tapette à mouches…

Tu découvres alors dessous un réseau de circuits. Peut-être peux-tu l'utiliser pour stopper les nanorobots.

Ce n'est pas comme dans un film. Il n'y a pas de bouton de neutralisation manuel. S'y trouve en revanche une batterie de neuf volts…

Un jour, en cours de sciences, ton prof t'a fait faire une expérience avec un accessoire du même genre. Il t'a demandé de te lécher le pouce, puis de toucher les bornes de l'objet. Ta salive a fermé le circuit, et tu t'es pris un petit choc électrique.

Le dialogue des scientifiques te revient alors en mémoire :

… Il reste des composés explosifs dans l'air ?… moins de 2 %.

De l'électricité pourrait-elle te servir à allumer un feu et à griller les nanorobots ? Pareil plan te fait douter de ta santé mentale – tu risques surtout de *te* faire exploser. Mais il faut agir, et vite !

Tu retires la batterie du dispositif et te lèches le pouce. Un petit éclair bleu s'échappe de ses bornes lorsque ta peau humide s'en approche.

L'étincelle est minuscule, mais s'avère suffisante. Le gaz présent dans l'air s'enflamme, transformant ta main en boule de feu – et t'arrachant au passage un hurlement de douleur…

Les nanorobots *non plus* ne semblent guère apprécier pareil traitement : une pluie de particules grises s'abat aussitôt sur le sol, sans un bruit. Et il en tombe aussi de ton dos – on dirait des pellicules.

Le feu disparaît aussi vite qu'il est apparu. Le gaz a tout consumé, ne laissant que de l'air. Tout ton corps est douloureux. Tu as l'impression de te mouvoir dans de la glace. Mais tu es en vie.

La porte s'ouvre. L'homme se rue à l'intérieur de la pièce et tombe à genoux parmi les nanorobots désactivés.

– Mes bébés ! hurle-t-il.

– Ressaisis-toi. (La femme entre dans son sillage.) Il nous en reste plein dans la chambre forte.

L'homme ravale un sanglot.

– On vient de m'appeler d'en bas, poursuit la femme. La police est en train d'arrêter trois braqueurs. (Elle te fusille du regard.) Il semble que tu disais la vérité, finalement.

Tu devrais lui en vouloir à mort, mais c'est le soulagement qui l'emporte.

La femme sort un mouchoir de sa poche et verse dessus une substance exhalant une odeur acide.

– Et donc… hasardes-tu, je peux partir ?

Elle hoche la tête.

– Dès qu'on aura effacé ta mémoire.

– Effacé ma quo… ?

Elle presse le tissu humide sur ton visage. Le monde s'assombrit autour de toi.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe treize autres façons de t'en sortir, essaie de toutes les découvrir !

05:41

Tu places tes mains de chaque côté de la boîte et tentes de la soulever. Elle s'avère plus lourde que tu ne t'y attendais. L'espace d'une terrifiante seconde, tu redoutes de ne pas avoir la force de la déplacer ; le flot d'adrénaline qui se déverse alors dans tes veines te permet néanmoins de la traîner sur le sol.

Le nuage gris et mortel tourbillonne autour de toi, déposant de minuscules particules sur ton visage et tes mains. La sensation de picotement ne tarde pas à laisser place à une terrible douleur, comme si des milliers d'insectes te piquaient en même temps – sauf qu'il s'agit sans doute de nanorobots.

Tu atteins enfin la fenêtre. Le front couvert de sueur, tu soulèves la boîte tel un haltérophile miniature.

Tu as l'impression que ta peau est en feu. Tu n'auras pas d'autre chance de réussir. Dans un ultime effort, tu lances la boîte sur la vitre.

Clonk ! L'acier rebondit sur le verre épais sans y laisser la moindre égratignure. La boîte percute le sol dans un bruit sourd.

– *Non !* hurles-tu.

Une ultime pensée te traverse l'esprit : *personne* ne saura jamais ce qui t'est arrivé.

PERDU.

Retourne à la page 143 pour retenter ta chance.

15:15

— C'est 179 ! t'écries-tu. Ne faites de mal à personne. Le code est *juste* là, sur un Post-it !

La Balafrée regarde l'endroit que tu lui désignes et lâche un petit gloussement.

– Hum. Personne n'a donc pensé à fouiller cette pièce ?

Ça ne lui a pas non plus traversé l'esprit, mais aucun de ses comparses ne se risque à le lui faire remarquer.

– On ne les pensait pas assez stupides pour l'avoir noté, grommelle le Tatoué.

Elle s'empresse de taper le nouveau code.

Tu retiens ton souffle…

Le clavier se met à biper, les verrous se rétractent. Et M. Chevalière tire sur la porte.

– Bien joué, te lance la Balafrée. Tu as sauvé la vie de tes amis… pour l'instant.

– Vous pourriez peut-être nous laisser partir, maintenant. On va se faufiler par l'arrière, histoire de laisser croire aux flics que vous avez encore des otages. Ça ne changera absolument rien pour vous.

Elle te décoche un sourire crispé.

– Bien essayé. La police doit avoir encerclé le bâtiment, à l'heure qu'il est – mais ça n'aura bientôt plus aucune importance.

À l'intérieur de la chambre forte, tu discernes des murs en béton, un plafond en béton, et un plancher en contreplaqué qui recouvre sans doute un sol en béton. Tu t'attendais à y découvrir des tas d'or, au minimum des montagnes de billets, mais ne s'y trouve, au beau milieu, qu'une grande boîte métallique de la taille d'un bureau. Peut-être les banques ne gardent-elles plus beaucoup d'argent liquide en réserve de nos jours. Tout est devenu électronique. Mais qu'est-ce que les braqueurs font ici, dans ce cas ?

La Balafrée répond à ta question informulée en s'agenouillant à côté de la boîte métallique. Elle se garde bien de la toucher : ses mains restent à une

distance prudente, comme si elle les réchauffait devant un feu de camp.

– Le brouilleur va bien nous protéger, hein ? s'enquiert nerveusement le Tatoué. Quand le signal va être diffusé ?

La Balafrée ignore ses jérémiades.

– Détends-toi, lance M. Chevalière à son comparse. Seuls les téléphones en état de marche vont exploser. Tu ne risques rien si tu restes à proximité du brouilleur.

Tu commences à avoir la tête qui tourne. Quoi qu'il y ait dans cette boîte, cela semble susceptible d'affecter gravement des gens. Peut-être *beaucoup* de gens.

La Balafrée se lève. Consulte sa montre.

– Je *veux* mon coup de téléphone ! tonne-t-elle.

Boum ! Tout le bâtiment se met à trembler. Les lumières vacillent. À croire qu'un astéroïde a percuté le toit.

– On dirait bien que la police a décidé de sauter cette étape ! s'écrie M. Chevalière.

Profitant de leur distraction, tu te penches au-dessus de la boîte. Sur l'écran fixé dessus s'affiche : SAISISSEZ : _ _ _ _ _ Un clavier numérique attend d'être utilisé juste dessous. Cette fois, tu ne connais pas le bon code.

C'est peut-être la première fois que quelqu'un se sert de ce dispositif. Si c'est le cas, c'est l'occasion de lui attribuer un mot de passe de ton choix. Quelque chose qu'ils ne devineront jamais.

Si tu tapes ton nom, va à la page 79.
Si tu tapes RHINOCÉROS, va à la page 79.
Si tu tapes RUCHE, va à la page 79.

Cette aventure t'a plu ?

D'autres t'attendent, découvre vite :
Panique en altitude et *Piège en haute mer* !

30 minutes de lecture.

30 issues possibles.

Toujours plus de danger !

D’autres titres

Jack HEATH, *30 minutes pour survivre. Panique en altitude*
Jack HEATH, *30 minutes pour survivre. Piège en haute mer*
Bora KIM, *Yellowstar, devenez un champion de League of Legends*
MadmoiZelle.com et Navie, *Le Cahier de vacances des MadmoiZelles : un été sans complexes*

Du même auteur chez :

30 minutes pour survivre – Panique en altitude
30 minutes pour survivre – Piège en haute mer

Retrouvez-nous sur :

AMJ_romans

amjromans